Pełna Gra! HEROES II of Might and Magic szukaj SECRET SERVICE CD Taniej niż inne!

SZCZEGÓŁY NA STRONIE 8

SECRET SERVICE

STYCZEŃ (01/2001)
INDEX 361577
ISSN 1230-7726
CENA 7 zł 90 gr

Przedpremierowy pokaz filmu CZERWONA PLANETA
Liczba biletów ograniczona
szczegóły w środku

GRY KOMPUTEROWE • SPRZĘT PC • INTERNET

86

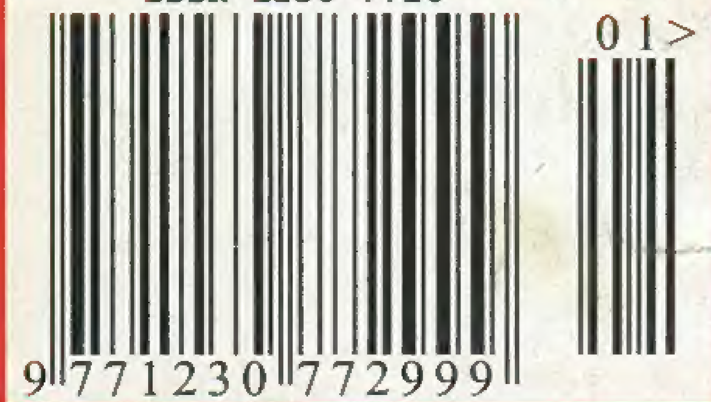
SECRET IS BACK!!!

czyli powracamy do oryginalnej nazwy



BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1230-7726
01>
9 771230 772999



Inwazja myszy test 12 gryzoni



Projekt okładki: Pegaz Ass Grafika: © 2000 EMPIRE - Sheep

Pełna Gra! Heroes of Might and Magic 2

SZCZEGÓŁY NA STRONIE 8

SECRET SERVICE CD

STYCZEŃ (01/2001)

GRY KOMPUTEROWE • SPRZĘT PC • INTERNET

INDEX 361593 ISSN 1426-7497 CENA 13 zł 99 gr

86

SECRET IS BACK

czyli powracamy do oryginalnej nazwy



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Małpia Wyspa nareszcie w 3D!

MECHWARRIOR 4 VENGEANCE
Zemsta jest rozkoszą bogów!

OGNIEM i MIECZEM
Zwycięstwo czy porażka?

CD-ROM zawiera pełną wersję gry

Tu powinna znajdować się płyta CD-ROM
Jeśli jej nie ma, zapytaj sprzedawcę

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND



test myszy



Projekt okładki: Pegaz Ass Grafika: © 2000 EMPIRE - Sheep



Secret Service. Magazyn gier komputerowych - polski miesięcznik o grach komputerowych wydawany w latach 1993 - 2001, przez wydawnictwo ProScript Sp. z o. o.

Secret Service od numeru 86 (01/2001) do numeru 91 (6/2001) włącznie, ukazywał się w dwóch wersjach: jako Secret Service (bez płyty) i Secret Service CD (z płytą). Obie wersje różniły się okładkami, pozostała zawartość była identyczna.

W pliku na pierwszych stronach znajdują się obie wersje okładek, natomiast pozostała zawartość jest taka sama dla obu wersji.

Strzeż się!

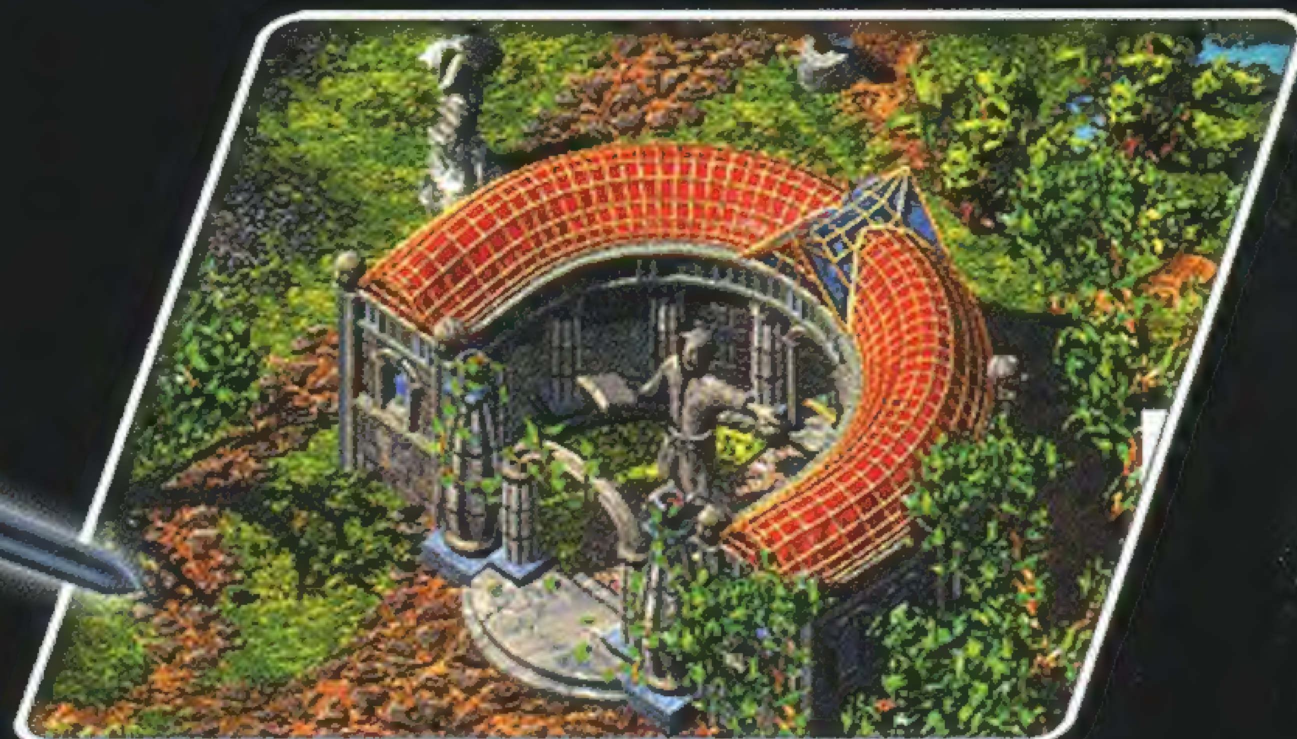
NADCIĄGA MROCZNE PLEMIĘ...



Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.







W sprzedaży już w styczniu w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



TM

valhalla POLECA!
www.valhalla.com.pl







Najnowszych informacji szukaj w internecie:
http://settlers.cdprojekt.com

www.bluebyte.com

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia:



Baldur's Gate™ II

GRA BALDUR'S GATE 2 TO ZDANIEM SPECJALISTÓW JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH:

CD ACTION
9/10



CLICK!
6-/6



GRY KOMPUTEROWE
91%

MAGAZYN IO
95%

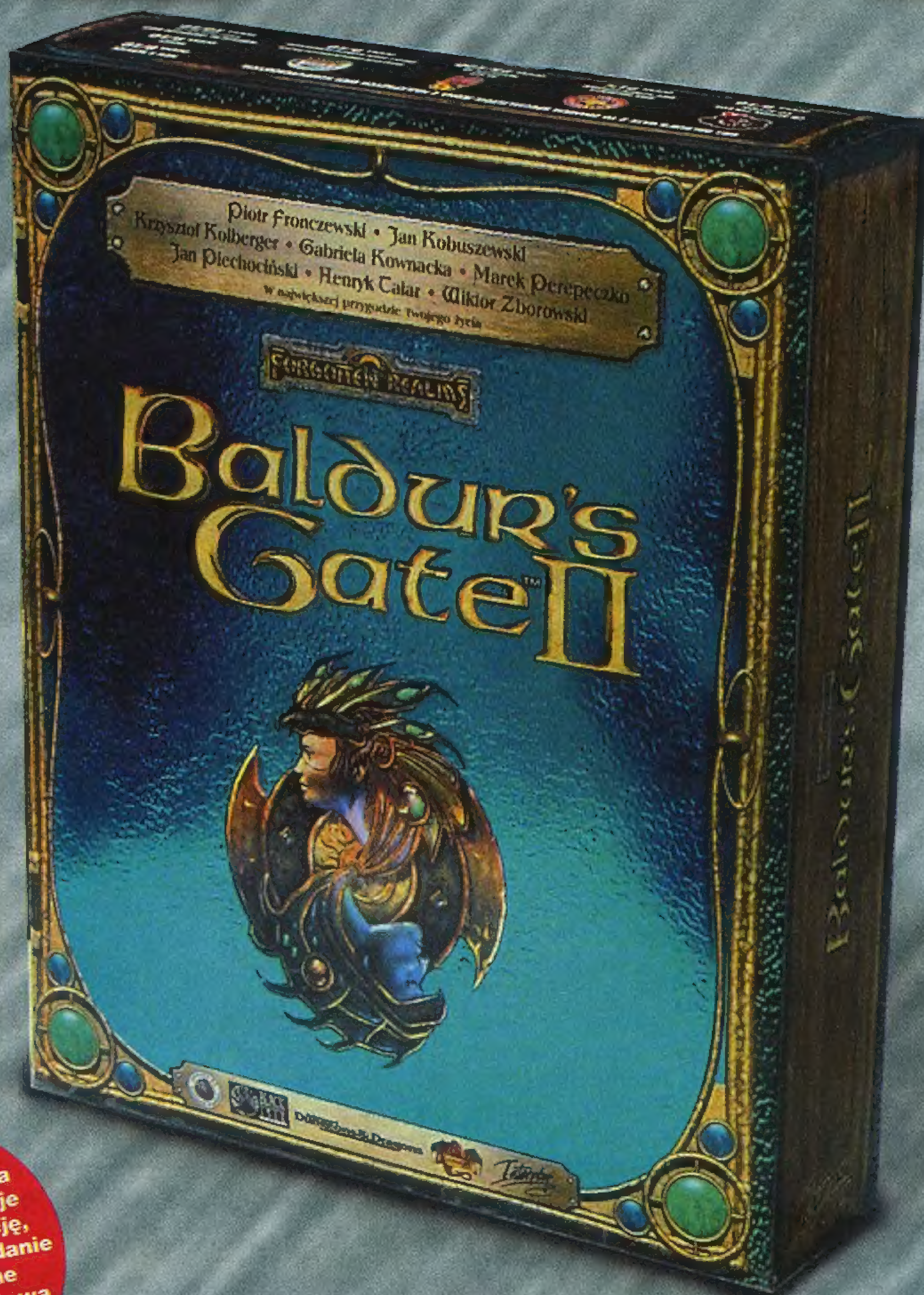


RESET
9/10

NEW S SERVICE
9/10

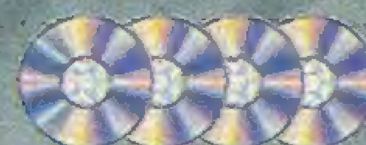
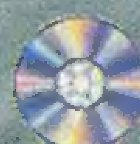


ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
9/10



Pamiętaj! Tylko oryginalna kopia gwarantuje pełną satysfakcję, ekskluzywne wydanie oraz poprawne działanie i darmową pomoc techniczną.

Ekskluzywne, polskie wydanie zawiera:

- Grę na 4 płytach CD 
- Wyjątkowy dysk CD z muzyką w formacie audio (77 min.) oraz ciekawymi dodatkami do gry m.in. nowymi, potężnymi broniami. 
- Mousepad. 
- Kartę podręcznej pomocy 
- Mapę 
- Instrukcję do gry 

CENA 159 ZŁOTYCH



Kontynuacja Baldur's Gate, jednej z najlepszych gier komputerowych nadchodzi! Druga część zaskoczy Cię jeszcze większym rozmachem wykonania oraz setkami usprawnień – począwszy od sposobu obsługi, poprzez nieliniową fabułę, a skończywszy na jeszcze bardziej dopracowanej grafice i animacji*. Fascynujący świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na nowe wyzwania i przygody.

Udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest już tylko legendą...

Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com

* Baldur's Gate 2 działa w rozdzielczości 640x480 oraz 800x600 zaś w trybach nieoficjalnychod 1024x768 do 1600x1200!



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

secret service MENU 86

styczeń 2001

http://www.ssonline.com.pl/



STAR TREK: DOMINION WARS A zaczęło się od burdy w pubie na DS9...

Redaktor naczelny
Waldemar „*Pegaz Ass*“ Nowak
waldek@ssonline.com.pl

Z-ca red. nacz.
Rafał „*Hunter*“Gałecki
hunter @ssonline.com.pl

Sekretarz redakcji
Agata Mizera
agata@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:
Zdzisław „*Topgun*“ Borawski
Paweł „*Pooh*“ Chmielowiec
Dariusz „*Berger*“ Góralski
Michał „*Nefliqus*“ Kaliciak
Mirosław „*Qki*“ Kuk
Maciej „*Valpurius*“ Hajnrich
Paweł „*Pejotl*“ Jankowski
Zbigniew „*B-Beck*“ Jankowski
Grzegorz „*Murmur*“ Młodawski
Piotr „*Frogger*“ Moskal
Rafał „*Yossa*“ Nowocień
Maciej „*Mamut*“ Ogiński
Dariusz „*Konsolite*“ Pasturczak
Rafał „*Jetboy*“ Piasek
Jacek „*Randall*“ Piekara
Zdzisław „*Pisiek*“ Pisiński
Piotr „*Gunman*“ Rożalski
Marcin „*Campari*“ Sołtys
Krzysztof „*Hunteros*“ Wierzbicki
Dominik „*Teg*“ Wojnarowski
Krzysztof „*Ator*“ Woźniak

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Dział Reklamy
Janusz Kunatkowski
tel.(0-22) 652-37-37

Druk
UNIPROM S.A.
Warszawa
ul. Mińska 69
Nakład 120.000 egz.

Adres redakcji
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
www.ssonline.com.pl

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



COLIN McRAE RALLY 2 – Mistrz kierownicy ucieka! Ciekawe, czy dogonicie go w drugim podejściu? Łatwizna, jeśli ma się w zanadrzu sztuczki z CARMAGEDDONU



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND – Klątwa Małpiej Wyspy nadal działa! Tym razem zamieniła wszystkich w małpy i biedny Guybrush musi salwować się ucieczką



STAR TREK: KLINGON ACADEMY – Szkoła pilotów profesora Klingona! Zapisz się, a nie pożałujesz! Jej absolwenci otrzymują licencję pilota wycieczek na trasie ziemia–powietrze



Gryzonie są bardzo płodne zimą; u nas na przykład obrodziły myszy



Zapytajcie dowolnego szulera, a powie Wam, że Pooh się myli, bo karty są 2D



Uważajcie na głowę, bo gdzieś tam w górze czają się podniebni myśliwi...



CZERWONA PLANETA – Zdjęcie pamiątkowe z wyprawy na Marsa ekipy z Mars Society Polska: „Veni, vidi, vici!“

LISTA PRZEBOJÓW SS

v. 2.0 styczeń 2000

lista@ssonline.com.pl



GIANTS: CITIZEN KABUTO – Latające w kosmosie wyspy, inwazje Obcych, morskie wyprawy, dzicy, trochę czarów i jeden samotny olbrzym, który chętnie się z kimś zaprzyjaźni



MECHWARRIOR 4 VENGEANCE – Zemsta jest rozkoszą bogów (i mchowych wojowników ;)



AIRFIX DOGFIGHTER – Wyobraźcie sobie, że macie centymetr wzrostu, siedzicie w kokpicie modelu Spitfire'a i właśnie lecicie z misją odbicia klopa, który wpadł w łapy nazistów



TIMELINE – Podobno – jak uczą na Oxfordzie – czas jest jak strumień wody w rurze: płynie i płynie, i tylko hydraulik może go zatrzymać...



OGNIEM I MIECZEM – Kto mieczem wojuje, ten od ognia ginie – jak powiedział Jarema, grając Bergerowi organkami na nerwach;)

Zasady funkcjonowania Listy Przebojów Czytelników SS:

1. Każdy ma tylko jeden głos i zgłasza tylko jeden tytuł.
2. Głosy przyjmujemy wyłącznie:
a) na kartkach pocztowych z adnotacją LISTA, nadesłanych na adres redakcji;
b) w e-mailach z tematem/subjectem: XXX (gdzie „XXX" to tytuł gry, na którą oddaje się głos), nadesłanych pod adresem: lista@ssonline.com.pl.
3. O pozycji gry na liście przebojów decyduje liczba oddanych na nią głosów; pierwsze miejsce otrzymuje gra, która zdobyła najwięcej głosów.
4. Podliczenie głosów następuje 15. dnia każdego miesiąca.
5. Wyniki ogłaszane są w numerze z następnego miesiąca.

Wszystkich chętnych zapraszamy do oddawania głosów na swoje ulubione gry!

Objaśnienia znaków:

[!] – nowość na Liście
⬆ – skok na wyższą pozycję Listy
⬇ – spadek na niższą pozycję Listy
[2] – ile czasu gra utrzymuje się na Liście

Top 5!



1. DIABLO 2 [5]

RPG akcji multiplayer; rec.: NSS'82; ocena: 8,5/10; CD Projekt

Trzyma się jak diabli!



2. UNREAL TOURNAMENT ⬆ [7]

Wreszcie pobił kwaka

FPP multiplayer; rec.: NSS 75; ocena: 9/10; LEM



3. QUAKE 3: ARENA ⬇ [7]

Zima mu nie służy...

FPP multiplayer; rec.: NSS'75; ocena: 9/10; LEM



4. PLANESCAPE TORMENT [!]

Powraca na Listę! Czyżby za sprawą BG2?

RPG/przygodówka; rec.: NSS'82; ocena: 9/10; LEM



5. FIFA 2001 [!]

Można się było spodziewać

Sport – futbol; rec.: NSS 85; ocena: 8/10; IM Group

SKALA OCEN:

1. **KASZANA I BADZIEW!** Zabierzcie to ode mnie!
2. **CIENIZNA.** Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.
3. **NIE POLECAMY.** Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.
4. **GRA SŁABA,** mająca drobne wady i powielony pomysł.
5. **GRA PRZYZWOITA,** spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.
6. **GRA PONADPRZECIĘTNA,** mająca ciekawe elementy.
7. **GRA WYBITNA,** którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.
8. **GRA WYŚMIENITA,** musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.
9. **GRA PRZEŁOMOWA,** kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.
10. **GRA-LEGENDA!!!** Należy wytapetować nią sobie pokój!

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA


69 PL — LARRY 7


99 PL — THE LONGEST JOURNEY

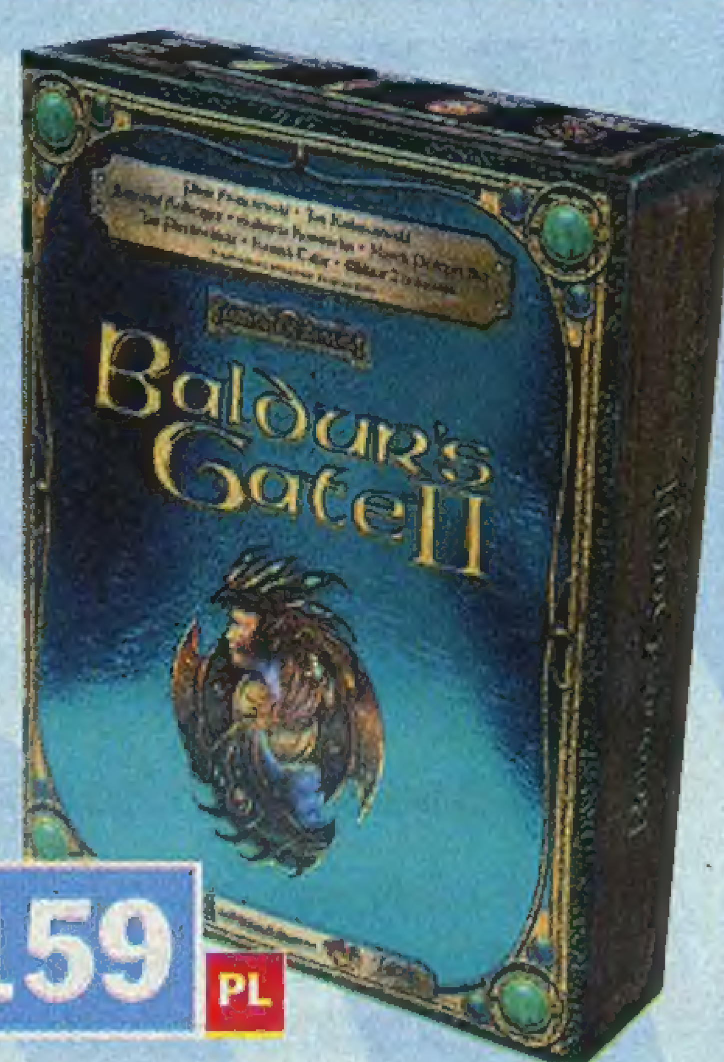

129 — GUNMAN


129 — TOMB RAIDER CHRONICLES


129 — CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

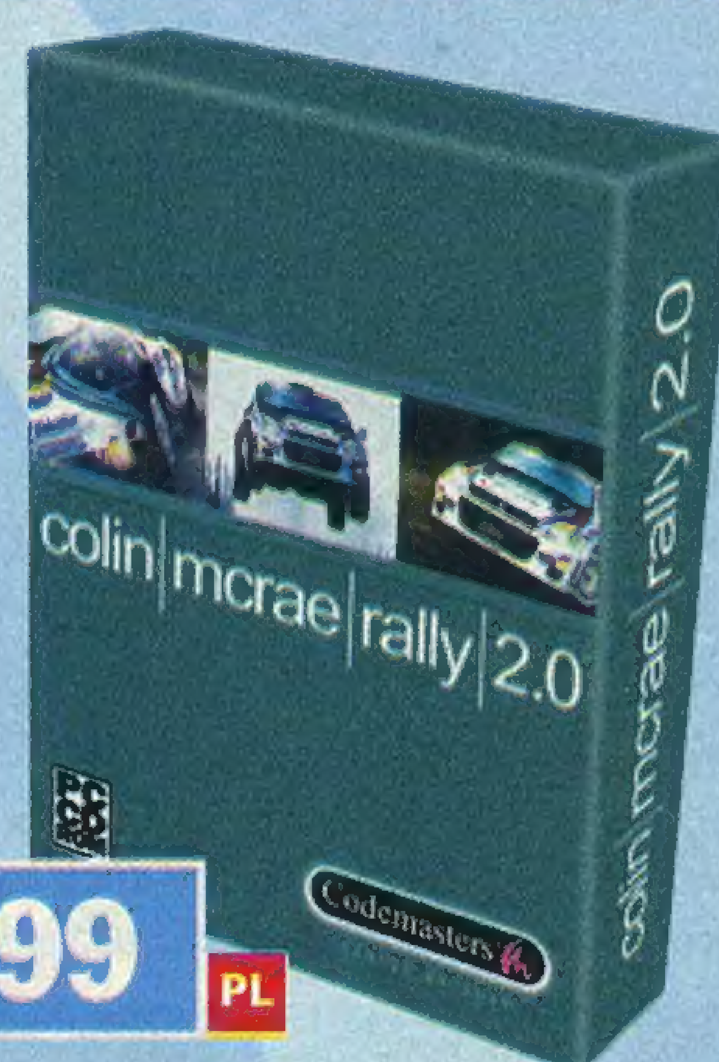

159 — DIABLO II - ED. KOLEKCJONERSKA

BALDUR'S GATE II


159 PL

Kontynuacja znakomitej gry RPG. Odwiedź ponownie świat pełen przygód, intryg i zaciekłej walki.

COLIN McRAE RALLY 2.0



99 PL

Najlepsze rajdy samochodowe na PC. W roli pilota usłyszysz samego Krzysztofa Hołowczyca!

ZŁOTE EDYCJE


99 PL — ROLLERCOASTER TYCOON

ROLLERCOASTER TYCOON ZŁOTA EDYCJA (2 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz pełną wersję Rollercoaster Tycoon, dodatkowe misje „Loopy Landscapes".


99 PL — THE SETTLERS III

THE SETTLERS III ZŁOTA EDYCJA (2 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz grę The Settlers III, The Settlers III: Nowe Misje, The Settlrs III: Misja Amazonek oraz mousepad.


99 PL — BALDUR'S GATE

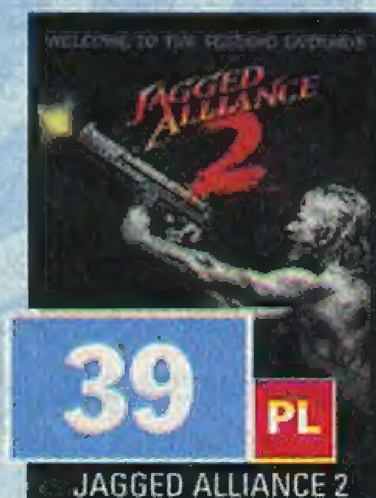
BALDUR'S GATE ZŁOTA EDYCJA (6 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz Baldur's Gate, Opowieści z Wybrzeża Mieczy, mousepad, mapę


99 PL — PLANESCAPE TORMENT

PLAN ESCAPE TORMENT ZŁOTA EDYCJA (4 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz pełną wersję gry Torment, mousepad, słownik pojęć ze świata gry oraz koszulkę.

NASZA OFERTA


29 PL — MESSIAH


39 PL — JAGGED ALLIANCE 2


49 PL — JAZZ JACKRABBIT 2


49 PL — HoMM III: ARMAGEDDON's BLADE


55 — TIBERIAN SUN


69 PL — WORMS ARMAGEDDON


69 PL — NA KŁOPOTY PANTERA

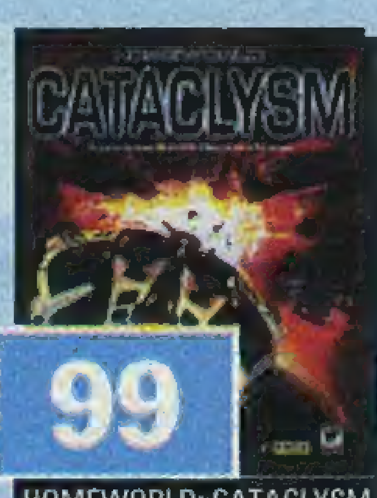

79 PL — MDK 2


99 — STARCRAFT


99 — SACRIFICE


99 PL — SCHIZM


99 PL — GRAND PRIX 3


99 — HOMEWORLD: CATACLYSM


119 — THE SIMS


119 — FIFA 2001


119 — NHL 2001


129 — NBA 2001


129 PL — ZEUS - PAN OLIMPU


129 — RESIDENT EVIL 3


149 — RUNE


149 — HEAVY METAL FAKK

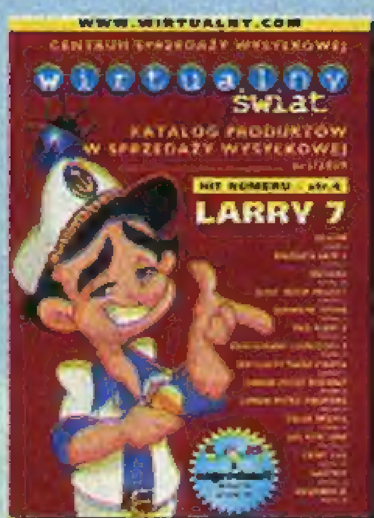

169 — METAL GEAR SOLID

FIGURKI Z POSTACIAMI Z GRY DIABLO II - CENA 49 ZŁ/SZT. WYS. 15 CM.


DIABLO — UNRAVELER

JUŻ DZIŚ ZAMÓW BEZPŁATNY KATALOG

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, 40-cio stronicowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz Mega-konkursy!



CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Ceny zawierają podatek VAT.

KARCIANKI


47

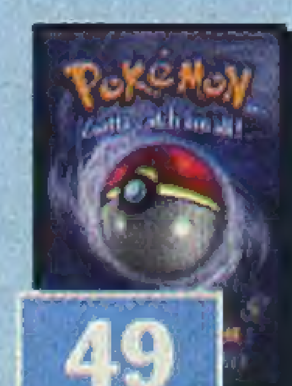
MAGIC THE GATHERING

Szósta edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy. Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MtG w języku polskim



NAJNOWSZE DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING - INVASION
W sprzedaży zestawy uzupełniające zawierające 15 kart oraz 75 kart.

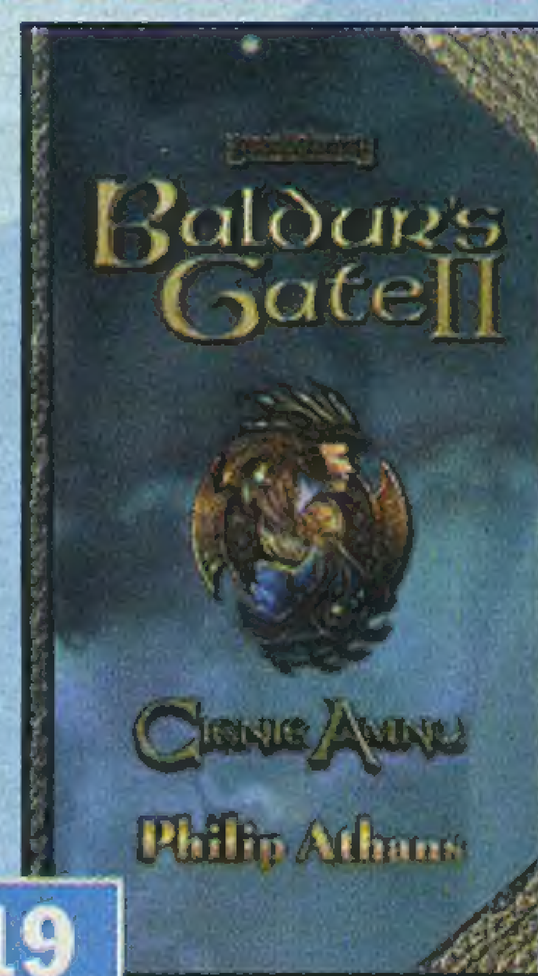
15 kart - cena 19 zł
75 kart - cena 47 zł


49

POKÉMON WORLD

Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart.
W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.

KSIĄŻKA BALDUR'S GATE II



19

Obowiązkowa pozycja dla fanów Forgotten Realms a w szczególności dla miłośników Baldur's Gate. Książka zawiera 288 stron.



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

Tel. (0-22) 519 69 69,
fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

adres
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

CYWILIZACJA II: PRÓBA CZASU — PL

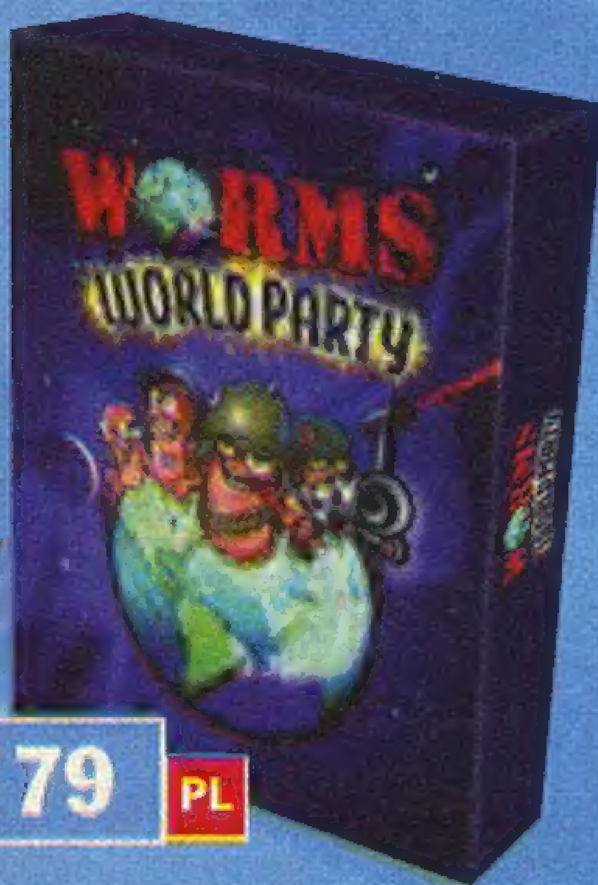
Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja 2 Próba Czasu, klasyczna gra strategiczna, druga to Wszechświat Lalande 21185, której akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych planetach, trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani.

PREMIERA: STYCZEŃ 2001



79 PL

WORMS WORLD PARTY — PL

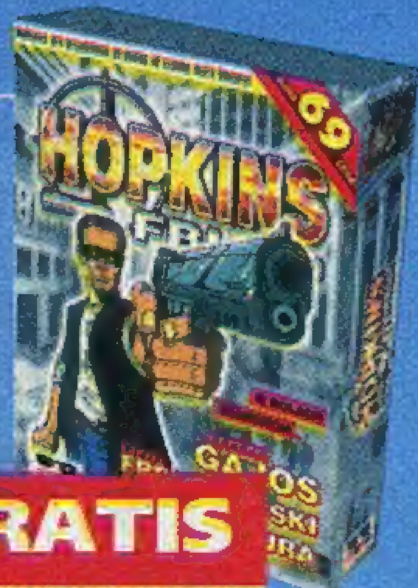


Worms World Party to kolejna część jednej z najpopularniejszych gier zręcznościowo-strategicznych. Poprowadź oddziały robaków do zwycięstwa lub zagraj z kolegą przez internet. Gra oferuje kilkanaście misji i kilkadziesiąt rodzajów broni.

79 PL

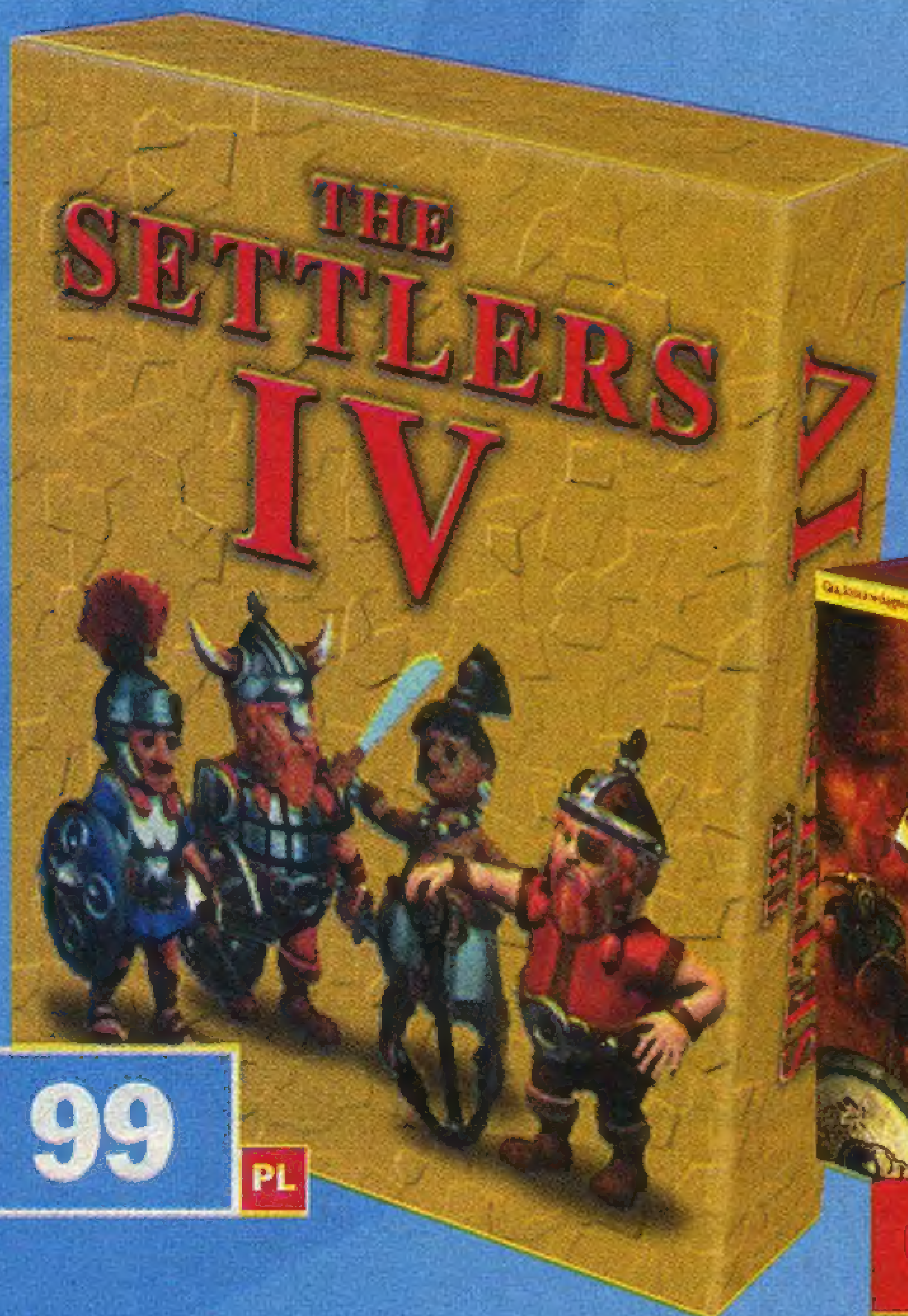
PREMIERA: LUTY 2001

ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ JEDNĄ Z GIER: CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU LUB WORMS WORLD PARTY OTRZYMASZ GRĘ **HOPKINS FBI GRATIS!!!**



GRATIS

THE SETTLERS IV — PL



99 PL



GRATIS

Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę". Całość osadzona we wspaniale wyrenderowanym świecie z mnóstwem nowych elementów.

ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ GRĘ THE SETTLERS IV OTRZYMASZ GRĘ **SAGA: GNIEW WIKINGÓW GRATIS!!!**

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE!

www.wirtualny.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu. **W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje i darmowe dema.**



Witam wszystkich prawdziwych graczy na stronach poświęconych SS CD!

Blisko dwa lata minęły, kiedy ostatni raz widzieliście w „Sikrecie" dział „Co na talerzu". Przez ten czas wiele się zmieniło. SS został przemianowany na NSS, trochę ludzi przewinęło się przez redakcję, niektórzy upatrywali w tym nawet początek końca... Tymczasem skończył się XX wiek, skończyło drugie tysiąclecie i zaczęła nowa era - era odrodzenia Secret Service. Znów nazywamy się tak, jak na początku, znów mamy CeDeka. Lecz tym razem zamiast kilku demek znajdziecie na naszym kompakcie pełną grę!

Poszliśmy za Waszym głosem i w CeDeka wyposażyliśmy tylko część nakładu, tak aby pozostawić Wam wybór. Dla uniknięcia zamieszania od razu informuję, że wersje SS i SS CD będą wędrować do sprzedaży różnymi kanałami, więc prawdopodobieństwo, aby oba leżały obok siebie, jest niewielkie - CD będzie dostępny głównie w dużych kioskach, salonikach prasowych i niektórych EMPiKach. W tym przypadku prenumerata SS CD wydaje się najlepszym rozwiązaniem, gwarantującym regularny dostęp do płyt (informacje na str. 101 i 124) za rozsądną cenę - w prenumeracie taniej! Przy okazji pozwoliliśmy sobie na ukłon w stronę kolekcjonerów - pismo będzie ukazywało się z różnymi okładkami. Na naszym rynku jest to swoistym novum, godnym podkreślenia. Mam nadzieję, że będziecie usatysfakcjonowani.

W tym numerze proponujemy Wam prawdziwy przebój i kamień milowy w historii rozwoju gier - HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2! To gra kultowa, która - mimo że ma już swoje lata - wciąż zachowała świeżość i miodność. Zresztą, jeśli udało Wam się zdobyć SS 86 w wersji z CD, sami już wkrótce się przekonacie. Warto w tym miejscu przypomnieć, że Berger w recenzji HOM&M2 (SS 43) dał bardzo wysoką ocenę (8/10), natomiast Doc rozłożył tę grę na czynniki pierwsze w gigantycznym poradniku (Kompendium Wiedzy 3) - zainteresowanych odsyłamy do działu Archiwalia. Cały poradnik nie zmieściłby się na tych dwóch stronach, ale skrócona wersja instrukcji i klawiszologia (poniżej) powinny pomóc każdemu, kto z HOM&M styka się pierwszy raz.

Wszystkim szczęśliwym posiadaczom SS CD życzę udanych podbojów w fantastycznych krainach HOM&M 2. Do zobaczenia w następnym numerze!

Red. Nacz. Waldemar PEGAZ ASS Nowak





Jedno pismo, dwie okładki



NA TALERZ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC2 to niezwykle wciągająca turowa strategia fantasy, z elementami RPG i ekonomicznym. Gracz występuje w roli władcy fantastycznej krainy, a jego zadaniem jest eksploracja okolicznych ziem i podbój nowych terytoriów. Wynajmuje herosów, szuka magicznych przedmiotów rozwijających ich zdolności, pozyskuje surowce do rozbudowy zamków i tworzenia coraz potężniejszej armii potworów, która posłuży mu do walki z rywalami (komputer lub inni gracze). Akcja toczy się na mapie strategicznej, gdzie gracz widzi tylko tyle, ile jego herosi, którzy stopniowo odkrywają mapę. Kiedy przychodzi do walki, bitwę rozgrywa się na mapie taktycznej, stanowiącej wycinek mapy strategicznej, o charakterystycznym ukształtowaniu terenu. W tej fazie gracz kontroluje ruchy poszczególnych oddziałów armii herosa, który wdał się w potyczkę, wskazuje cele ataku i rzuca dostępne, pomocne w walce czary. W fazie strategicznej może przemieszczać herosów po mapie, pozyskiwać nowe źródła surowców, badać tajemnicze lokacje, atakować przeciwnika (wtedy następuje przejście do fazy taktycznej) lub skorzystać z możliwości opcji zarządzania zamkiem (faza ekonomiczna), pozwalających na jego rozbudowę i produkcję potworów na potrzeby armii. W miarę rozwoju gry i zdobywania nowych obiektów herosi pozyskują nowe umiejętności (w tym czary), armia rozrasta się, a wchodzące w jej skład jednostki są coraz silniejsze. Scenariusz kończy się zwycięstwem, gdy gracz wypełni postawione przed nim zadanie, często polegające na pokonaniu wszystkich rywali. Po wygranej ładuje się kolejny scenariusz kampanii, a przed graczem staje nowe zadanie oraz nowa kraina do zbadania i podbicia. Gra ma bardzo rozbudowane opcje, np. wybór trybu (dla jednego lub kilku graczy), rodzaj (pojedyncze scenariusze lub kampania), stopień trudności itp., a także oddzielny edytor scenariuszy, pozwalający na tworzenie własnych map krain, które można potem połączyć w nową kampanię.



Sterowanie jest bardzo proste i łatwe do opanowania – wszystkie działania można wykonać myszą, bez korzystania z klawiatury. Na uwagę zasługuje Help – wskazanie kursorem i przytrzymanie PPM-em (Prawym Przyciskiem Myszy) dowolnego miejsca lub obiektu na mapie oraz na wszystkich ekranach wyświetla okno informacyjne lub komunikat. Tryb multiplayer pozwala grać w 6 osób w Internecie, sieci lokalnej i przy tym samym komputerze.

INSTALACJA (na skróty)

- **Włóż SS CD do napędu CD-ROM w swoim komputerze.**
- **Jeśli okno instalacyjne (setup) nie pojawi się automatycznie, uruchom plik setup.exe znajdujący się na SS CD.**
- **Wykonuj polecenia pojawiające się w oknie instalacji.**
- **Grę uruchamia się, wybierając z Menu Programy > Heroes of Might and Magic II > Heroes of Might and Magic II; edytor map uruchamia się, wybierając > Heroes of Might and Magic II Map Editor.**
- **Nową grę rozpoczyna się, klikając NEW GAME.**
- **Wychodząc z gry (quit), nie zapomnij jej zapisać (save game);)**

STEROWANIE GRĄ (Opis ekranów i opcji)

1. Ekran wstępny – zawiera opcje rodzaju gry i wywołujące okna do wyboru i konfiguracji scenariusza lub wznowienia rozpoczętej gry. Konfiguracja gry to wybór zamku (miasta) macierzystego, herosa i ew. jego nacji (czasem i nacji przeciwników) oraz poziomu trudności (im wyższy, tym mniej zasobów początkowych). Opcje systemowe: dźwięk, grafika, ekran. Należy określić strony gry: 1) gra jednoosobowa, scenariusz (Standard Game), 2) gra jednoosobowa, kampania (Campaign Game), 3) gra wieloosobowa, scenariusz (Multiplayer Game). W ostatnim przypadku należy określić warunki techniczne.

Dla scenariusza są określane: 1) wielkość i klasa mapy, 2) liczba graczy (do sześciu), 3) warunki zwycięstwa (Win Conditions), 4) warunki przegranej (Loss Conditions) – mogą zawierać określenie dodatkowych zadań.

2. Ekran główny – służy do sterowania akcją gry. Zawiera mapę przygód oraz panel sterowania.

Mapa przygód służy do przemieszczania herosów oraz kontroli przebiegu gry. Na ekranie głównym widać tylko wycinek mapy – cały obszar przedstawia konturowa mapa świata.

Ikona kursora zmienia swą postać zależnie od sytuacji:

- **kłusujący koń** – w zasięgu ruchu herosa; jeśli cel jest za daleko, wyświetla się liczba tur potrzebnych na jego osiągnięcie;
- **galopujący koń** – określa miejsce, do którego można wejść (miasto lub zamek) bądź zabrać, zająć lub odwiedzić (skarb, budowla, źródło itp.);
- **miecz** – możliwość ataku celu;
- **strzałki** – możliwość wymiany oddziałów lub artefaktów między armiami i herosami;
- **zamek** – służy do aktywacji wskazanych zamków i miast lub okna informacyjnego;
- **hełm** – wskazuje herosa i uaktywnia jego samego lub okno informacyjne;
- **statek** – gdy armia jest nim przewożona lub ma możliwość zaokrętowania się;
- **kotwica** – gdy armia może wylądować na brzegu;
- **strzałka ukośna** – cel jest nieosiągalny, przeszkodą może być teren, obóz niewidocznej watahy potworów bądź ukryty skarb;
- kursor ustawiony przy krawędzi ekranu zmienia się na strzałkę poziomą lub pionową, co umożliwia przesuwanie mapy przygód.

Wskazanie kursorem herosa powoduje wyznaczenie trasy dojścia do wybranego celu na mapie przygód. Pierwsze wciśnięcie LMP–a (Lewy Przycisk Myszy) spowoduje akcję (marsz i ew. konsekwencje związane z osiągnięciem celu), zaś powtórne – przerwanie akcji.

Panel sterowania zawiera następujące pola:

- **Mapa świata** – centruje mapę przygód na wskazanym miejscu oraz służy do ogólnej orientacji w terenie.
- **Pole sterowania akcją gry** – składa się z przycisków akcji, lokalizatorów herosów oraz lokalizatorów zamków i miast. Przyciski akcji zawierają opcje: 1) wybór aktywnego herosa oraz kontrolę jego umiejętności i armii, 2) rozkaz marszu lub walki, 3) kontrola stanu militarnego (garnizony w zamkach i miastach) i ekonomicznego (podatki, zasoby surowcowe i finansowe, źródła surowców), 4) użycie magii (zaklęcia inicjowane z mapy przygód) przez okno księgi magii (Magic Book), 5) zakończenie tury, 6) przywołanie menu przygód do podglądu poznanego terenu mapy, wyświetlenia układanki (Puzzle), informacji o warunkach scenariusza i poszukiwania artefaktu, 7/8) opcje dyskowe (zapisywanie i ładowanie gry) i konfiguracyjne.

Lokalizatory herosów umożliwiają zmia-



Na zamku możesz werbować różne stwory



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2: THE SUCCESSION WARS

nę aktywnego herosa oraz uzyskanie informacji o ich umiejętnościach i armiach, które prowadzą.

Ikona herosa ma dwa paski: żółty z lewej i zielony z prawej strony. Mogą się na nich znajdować krzyżyki. Długość paska żółtego zmienia się w trakcie marszu i oznacza aktualny zasięg, zaś krzyżyki – stopień zwiększenia mobilności. Długość paska zielonego oznacza zaawansowanie umiejętności herosów, a krzyżyki – stopień przekroczenia przeciętnego poziomu ich rozwoju. Wciśnięcie PPM aktywizuje ekran herosa.

Lokalizatory zamków i miast pozwalają na zmianę aktywnego zamku lub miasta (również T), wywołanie ekranu miasta (2xLPM) oraz uzyskanie informacji o jego garnizonie (PPM). Ikona miasta, w którym w danej turze gry dokonano jakiejś rozbudowy, ma znak X w prawym górnym rogu. Ikona aktywnego herosa, zamku lub miasta ma niebieską ramkę. Z prawej strony lokalizatorów znajdują się suwaki umożliwiające przesuwanie ikon, pole informacyjne, na którym poprzez zmianę kolejnych okien można skontrolować armię aktywnego herosa, ogólny stan ekonomiczny krainy oraz sprawdzić datę gry.



Żeby mieć mumię, musisz zainwestować w piramidę

3. Ekran herosa – ma charakter informacyjny. Zawiera informacje: 1) poziom rozwoju umiejętności podstawowych i doświadczenia oraz morale wojska. Można tu również zmieniać szyk – otwarty lub zwarty, 2) skład armii, można tu zmienić kolejność oddziałów w szyku oraz przesuwać żołnierzy między oddziałami tego samego rodzaju. W tym celu należy wskazać kursorem (PPM) pierwszy, następnie Shift i drugi oddział (PPM), co uaktywni okno wymiany. Można również rozpuścić oddział (Dismiss), co wiąże się z bezpowrotną utratą żołnierzy, 3) poziom rozwoju umiejętności dodatkowych, 4) rodzaje zaklęć (księga magii) oraz zebrane, zakupione i zdobyte artefakty. Wskazanie ikony księgi uaktywnia okno magii, umożliwiając sprawdzenie rodzajów zaklęć, które przyswoił sobie heros. Ekran ma opcję pozwalającą zdymisjonować herosa. Wtedy traci się również jego oddziały.



Twoi herosi stopniowo odkrywają mapę i zdobywają różne dobra

4. Ekran wymiany herosów umożliwia przesuwanie oddziałów i żołnierzy pomiędzy armiami oraz wymianę artefaktów. Zawiera: w polu górnym – portrety oraz charakterystyki walorów herosów, a w dolnym – dwa rzędy ikon z oddziałami i artefaktami. Przesuwanie oddziałów i artefaktów jest intuicyjne (przez wskazanie kursorem), zaś żołnierzy analogicznie jak na ekranie herosa.

5. Ekran miasta – umożliwia mobilizowanie żołnierzy i grupowanie ich. Większą, górną część ekranu zajmuje widok miasta (zamku) z budowlami, w których mobilizuje się rekrutów. Dolną, mniejszą – dwa pięcioczęściowe pola. Znajdują się w nich ikony oddziałów; w górnym polu – garnizon, zaś w dolnym – armia herosa, która wkroczyła do miasta. Za pomocą tych pól można dokonywać zmian w składzie garnizonu i armii oraz zmieniać miejsce oddziałów w szykach. Służy do tego okno wymiany (jak w ekranie herosa), które uaktywnia się po wskazaniu odpowiedniej budowli. Można również przesuwać żołnierzy między oddziałami tego samego rodzaju oraz rozpuścić oddział, podobnie jak na ekranie herosa. Wskazanie ikony namiotu uaktywnia okno służące do zbudowania zamku. Jeśli go zbudujesz, to wtedy ekran zostanie uzupełniony o sylwetkę zamku. Wskazanie w jego obrysie uaktywnia ekran zamku.

6. Ekran zamku – służy do jego rozbudowy, głównie dla potrzeb militarnych, ale i ekonomicznych. Większą jego część zajmują pola z ikonami dostępnych budowli. Z prawej strony znajduje się panel składający się z trzech pól: 1) górne – obraz zamku ilustrujący stopień jego rozbudowy oraz podstawowe umiejętności kapitana straży, który dowodzi garnizonem pod nieobecność herosa, można tam również zmieniać szyk garnizonu podobnie jak armii, 2) lewe dolne – dwie ikony herosów, których można wynająć, wskazanie ikony wyświetla ekran analogiczny jak herosa, 3) prawe dolne – stan zasobów, na dole ekranu znajduje się pasek na komunikaty.

7. Ekran informacyjny – udostępnia szczegółowe informacje militarne i ekonomiczne. Ekran podzielony jest na dwie części. W górnej znajdują się okna miast i zamków. Zawierają informacje: 1) nazwa i ikona miasta/zamku, 2) stan garnizonu, 3) rezerwy rekrutów. Wskazując w ostatnim polu ikonę żołnierza, można wywołać okno wymiany, co umożliwia mobilizację wojska. W dolnej części – ekonomia: 1) liczba obiektów wytwórczych i ich produktywność, 2) liczba zajętych latarni morskich, 3) wielkość podatku, 4) stan surowców i finansów.

8. Ekran walki zostaje uaktywniony w sytuacji bezpośredniego kontaktu dwóch armii wrogich herosów lub armii oraz wataha potworów i służy do sterowania bitwą. Przedstawia pole bitwy, które zmienia się odpowiednio do terenu mapy, w którym nastąpił kontakt nieprzyjaciół. Armia atakująca znajduje się zawsze z lewej, a broniąca się – z prawej strony. Za nimi stoją herosi. Na dole jest pasek z dwoma opcjami: z lewej Auto (dowodzenie przejmuje komputer), a z prawej Skip (pominąć, opuścić). Pośrodku – pole komunikatów. Wskazanie herosa uaktywnia menu z opcjami: 1) wywołanie księgi magii i użycie zaklęć (Cast Spell), 2) ucieczka (Retreat) – herosa, który uciekł, można powtórnie wynająć w zamku wraz z jego artefaktami, traci jednak armię; 3) poddanie się (Surrender), jest kosztowne, ale czasem to jedyne wyjście, herosa można później wynająć w zamku wraz z jego oddziałami; 4) wyjście z menu i powrót do ekranu walki (Exit).

Komputer uaktywnia oddziały, którym można wydawać rozkazy. Sterowanie oddziałami jest intuicyjne – przez wskazywanie kursorem, który zmienia się w zależności od sytuacji:



Ekran walki – możesz użyć czarów, uciec lub się poddać

- **biegnący człowiek** – możliwość przesunięcia oddziału pieszego lub konnego;
- **lecący człowiek** – możliwość przemieszczenia oddziału latającego – zasięg sygnalizowany cieniem;
- **miecz** – możliwość ataku wręcz;
- **strzała** – możliwość rażenia energią, ostrzelania lub obrzucenia kamieniami i głazami;
- **złamana strzała** – tak jak poprzednio, ale z efektywnością zmniejszoną o połowę, taka sytuacja występuje tylko podczas oblężeń zamków;
- **czerwony X** – miejsce jest poza zasięgiem oddziału;
- **znak zapytania** – umożliwia aktywizację okna informacyjnego;
- **hełm** – przy wskazaniu herosa pozwala zaktywizować jego okno.

Armie walczą do zupełnego zniszczenia, ucieczki bądź poddania się jednej z nich.

9. Okno magii – służy do używania zaklęć. Znajduje się w nim księga magii otwarta na ostatniej stronie, zawierającej zaklęcia, których można użyć z mapy przygód. Na dole są trzy zakładki. Prawa otwiera stronę, na której znajdują się zaklęcia dostępne na polu walki, środkowa pozwala na powrót do ostatniej strony księgi, a lewa informuje o zdolności magicznej herosa. Wskazanie jakiegoś zaklęcia uaktywnia okno informacyjne (PPM) lub zmienia kursor na ikonę czaru (LPM), którą należy wskazać wybrany oddział. Jeśli zaklęcie działa masowo, to uaktywnia się samo.

(na podstawie materiałów z KW3)

KLAWISZE SKRÓTÓW

Mapa przygód (z ekranu głównego)
Tab - następny heros,
M - ruch herosa po wyznaczonej trasie,
K - aktywizacja okna informacyjnego,
C - użycie zaklęcia,
E - koniec fazy gracza w turze gry,
A - aktywacja menu przygód,
F i G - okna konfiguracji systemu,
kursor - przemieszczanie herosa,
Ctrl + kursor - przesuwanie mapy.

Menu przygód
V - mapa świata,
P - układanka (Puzzle),
I - okna z zadaniami,
D - poszukiwanie artefaktu.

Herosi oraz zamki i miasta (z ekranu głównego)
H - kolejny heros,
T - kolejne miasto,
Enter - ekran zamku.

Skróty ogólne
Esc = cancel, exit i no (dla okien dialogowych),
Enter = okay, accept i yes (dla okien dialogowych),
kursor - działa na różnych ekranach i oknach,
F4 - gra w oknie.

Opcje systemowe i konfiguracyjne (z ekranu wstępnego)
N - nowa gra,
L - ładowanie zapisanej gry,
S - zapisanie stanu gry,
Q - zakończenie gry.

CHEATY

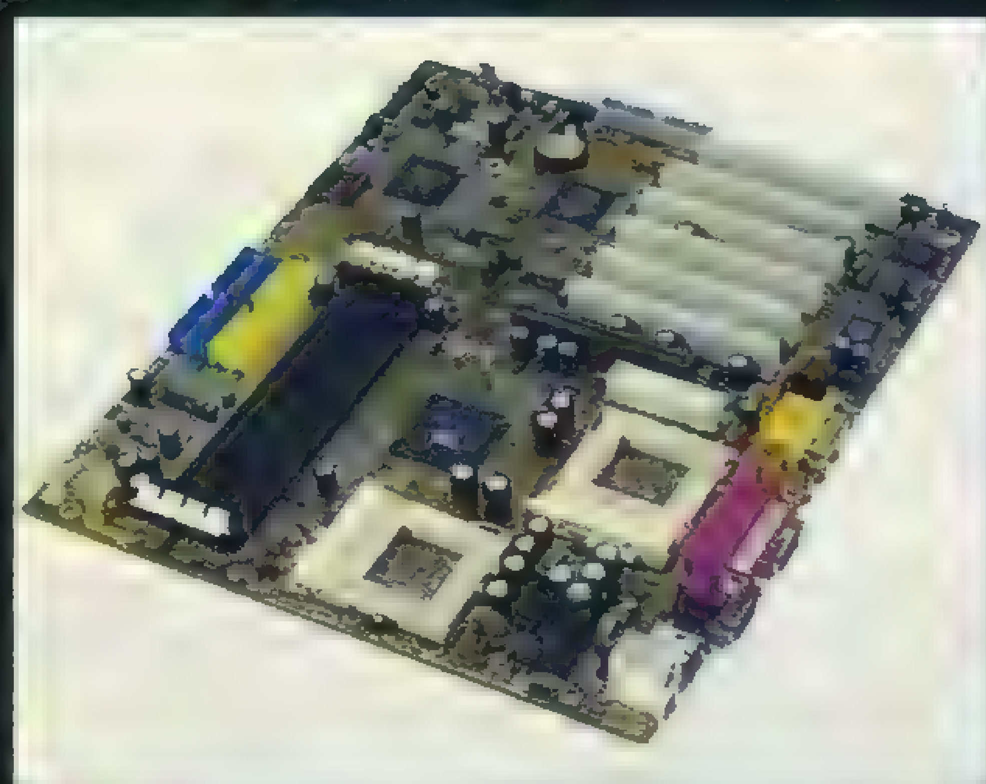
Wpisz podany kod cyfrowy i naciśnij Enter:

kod	efekt
1911	ostateczne zwycięstwo
123456789	większa szansa zwycięstwa
911	wygranie bitwy
1313	przegranie bitwy
8675309	odkrycie całej mapy
101495	odkrycie układanki
32167	5 czarnych smoków
101111	złoto (Gold)
899101	kamienie szlachetne (Gems)
844690	kryształ (Crystals)
844691	ruda (ore)

WYMAGANIA

Min. PC DOS/Windows'95, 486DX2/66; 8 MB RAM; 60 MB HDD, SVGA; SB 16 ; SB AWE
Ocena: 80% (Recenzja: SS 43)
Poradnik: KW 3

Firma Iwill to pierwszy producent płyt głównych obsługujących pamięci DDR, który zapowiedział konstrukcję dla dwóch procesorów w standardzie Socket A. Podstawowe dane techniczne DVD266-R to: chipset VIA Apollo Pro266 (VT8633 North Bridge, VT8233 South Bridge), cztery sloty 184-pin DIMM, wsparcie do 4 GB pamięci PC1600/PC2100 DDR SDRAM, 1 AGP 4x, 5 PCI, 1 ACR, ATA-100, AMI 80649, kontroler ATA-100 RAID (RAID 0, 1, 0+1), zintegrowany chipset dźwiękowy C-media CMI8378, 4 porty USB. Produkt ten ma być przeznaczony na rynek wydajnych komputerów, ale jeśli się weźmie pod uwagę, że jego cena nie będzie wygórowana, a możliwości podkręcania zegara bardzo duże, to ma też duże szanse na osiągnięcie popularności również na rynku sprzętu dla mas.



AMD rośnie w siłę i ciągle zwiększa zarówno wydajność swoich układów, jak i moce produkcyjne. W III kwartale zeszłego roku fabryki tej firmy opuściło 6,9 miliona procesorów, a w IV wyprodukowano ich podobno aż 9 milionów – w tym najwięcej Duronów (3,8 mln) i Thunderbirdów (2,7 mln). Przez pierwsze trzy miesiące tego roku AMD planuje wytworzyć 9,2 mln egzemplarzy swych cacuszek! Liczba ta mogłaby być znacznie większa, ale wszystko rozbija się o zawirowania związane z przygotowaniami tej firmy do przejścia na technologię 0,13 mikrona.

Kupno Pentium 4 tuż po jego oficjalnej premierze jest rzeczą niesłychanie kosztowną. Sam procesor kosztuje grubo ponad 500 dolarów (cena za wersję 1,5 GHz), ale gdy zdecydujemy się już na jego zakup, zmuszeni jesteśmy wydać jeszcze ogromne pieniądze na pamięci RDRAM oraz nową obudowę z zasilaczem w standardzie ATX 2.03. Na tym jednak nie kończą się wy-



POLSKI RYNEK

CD Projekt

Na początku roku dzięki tej firmie na naszych półkach sklepowych powinny pojawić się następujące tytuły: ● SACRIFICE (99 zł) ● KINGDOM UNDER FIRE (2xCD, 79 zł) ● CYWILIZACJA 2: PRÓBA CZASU (79 zł) ● THE SETTLERS 4 (99 zł). Wszystko, oczywiście, w polskich wersjach językowych. W momencie gdy czytacie te słowa, jest już też zapewne dostępna polska wersja wspaniałej gry GIFT – gorąco polecamy tę pozycję! A oto trochę szersze zapowiedzi kilku najnowszych gier z oferty CD Projektu.

GRAND PRIX 3 PL – Po wielu tygodniach oczekiwania wreszcie doczekaliśmy się i na naszym rynku tych najlepszych wyścigów komputerowej formuły I. Gra pozwala wybrać polską, angielską, hiszpańską, francuską, włoską lub niemiecką wersję językową. Ta pierwsza zawiera bardzo obszerny patch, który przynosi: poprawioną obsługę kierownicy, ulepszone zachowa-



nia samochodów na trasie i większą czułość na usterki, poprawioną komunikację, rozwiązanie problemów występujących przy rozgrywkach sieciowych oraz obsługę nietypowych kart graficznych. I na dodatek GP3 PL kosztuje tylko 99 złotych! Fanów zapraszamy do lektury pełnej specyfikacji tego patcha – znajdziecie ją pod adresem http://gp3.cdprojekt.com.

SETTLERS 4 PL – Jak wiadomo Blue Byte przesunął datę premiery tej gry z grudnia 2000 na styczeń 2001. Co było powodem tej decyzji? Otóż dowiadujemy się z naszych tajnych źródeł:), że firma postawiła wszystko na jedną kartę i zamiast tracić czas na jakieś beta testy, zdecydowała się dopracować wszystkie szczegóły i zlikwidować niedociągnięcia własnymi siłami. Miejmy tylko nadzieje, że więcej opóźnień nie będzie i że polska wersja językowa również pojawi się w styczniu.

WORMS WORLD PARTY – Jedna z najbardziej rozrywkowych gier wszech czasów powraca w nowym wydaniu! Jak należało się spodziewać, robaki dostaną do swych pulchnych rączek nowe rodzaje broni, a ponadto będą mogły toczyć pojedynki na nowych planszach. Największe zmiany zajdą na płaszczyźnie rozgrywek sieciowych. Teraz podobno będzie można grać w sieci bez obawy o lagi. I zostaną utworzone specjalne chat–ro-



omy, w których wielbiciele robali będą mogli wymieniać swoje opinie! W Polsce gra ma pojawić się na początku tego roku.

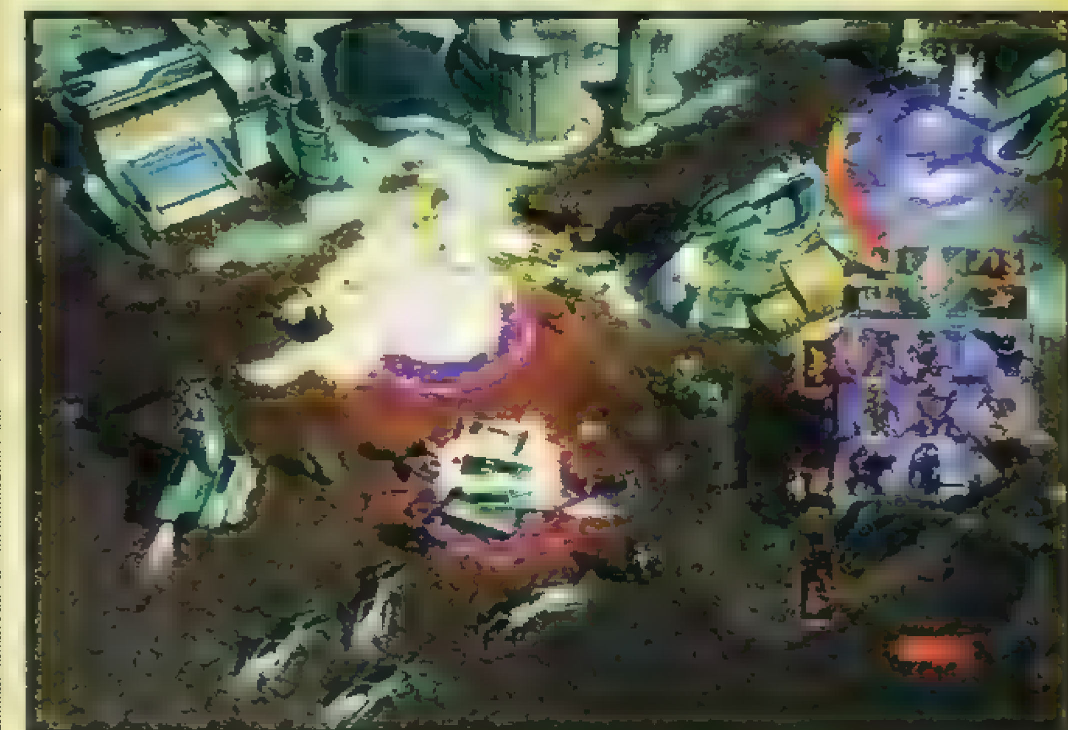
ORIGINAL WARS – Ta nowa strategia z firmy Interplay ma całkowicie zmienić oblicze RTS–ów. Przede wszystkim będzie się wyróżniała całkowicie nielinearnym wątkiem fabularnym. Kierując amerykańskimi marines, arabskimi najemnikami lub rosyjskimi żołnierzami, masz cofnąć się w czasie, by przejąć kontrolę nad surow-



cem o nazwie siberium (heh, oryginalnie, prawda?). Jak obiecują twórcy, ich gra będzie miała bardzo dużo różnych zakończeń, dzięki czemu nie znudzi się tak szybko jak klasyczny RTS. Ma się tam znaleźć dużo przeróżnych smaczków, np. żołnierze będą nabywać doświadczenie, a pojazdy zaprojektujemy własnoręcznie (jeśli zechcemy, oczywiście). Gra trafi do sprzedaży w I kwartale 2001 roku.

IM Group

W styczniu firma ta ma wydać następujące pozycje: ● BLACK & WHITE ● EMPEROR: BATTLE FOR DUNE ● NBA LIVE 2001 ● THE WORLD IS NOT ENOUGH ● WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES ● ANACHRONOX ● COMMANDOS 2 ● PROJECT EDEN ● STARTOPIA ● THREE KINGDOMS – FATE OF THE DRAGON ● HEROES CHRONICLES – CZĘŚCI 1–6 ● EUROPEAN WARS: COSSACKS ● SHEEP ● STARS SUPERNOVA.



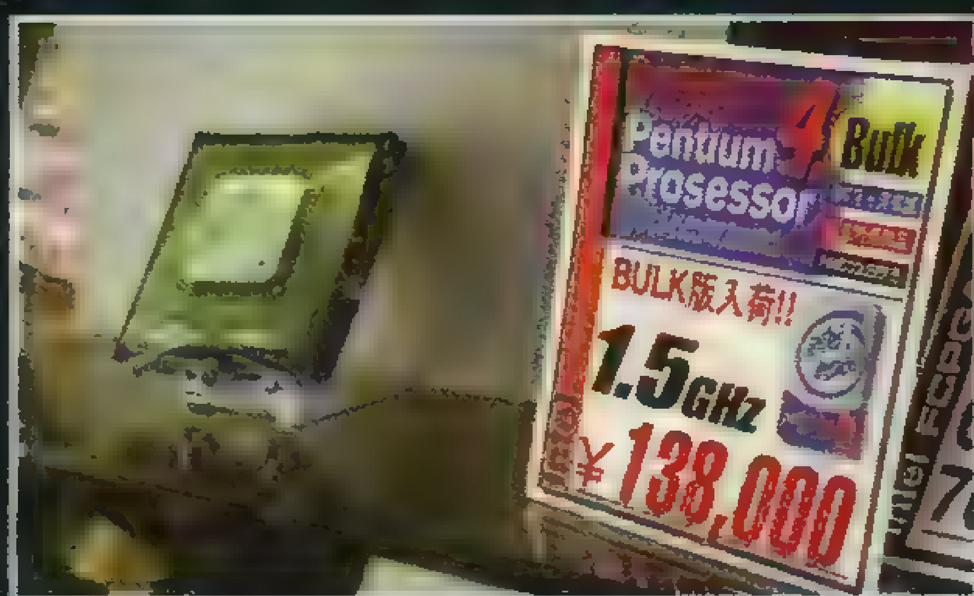
Play–It

Na początek roku ludzie z Play–It obiecują: ● AGE OF SAIL 2 (159 zł) ● BLAIR WITCH: CZĘŚĆ 3 – HISTORIA ELLY EDWARDS (99 zł) ● DUKE NUKEM ENDANGERED SPECIES (99 zł) ● MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION (PSX, 69 zł) ● ONI (159 zł) ● POWER CHESS 2 (69 zł) ● SILENT HUNTER 2 (99 zł).



datki. Do obsługi naszego nowego nabytku trzeba też dokupić płytę główną opartą na chipsecie i850 (jakieś 250-350 dolarów). Nowości nigdy nie są rzeczą tanią, ale tym razem taka przyjemność może wynieść aż ok. 1 500 dolarów! Jeśli jednak kupimy P4, to żeby maksymalnie wykorzystać zainwestowane pieniądze, możemy odważyć się podkręcić go do 1,6, a nawet 1,7 GHz:)





Jeśli jesteśmy już przy cenach, to warto wspomnieć, że na japońskim rynku podzespołów komputerowych pojawiły się już (i są dostępne w sprzedaży) pamięci DDR. Cena pojedynczego modułu PC1600 DDR SDRAM DIMM 128 MB to 205 dolarów, a PC2100 DDR SDRAM DIMM 128 MB - 230 dolarów. Nie jest to za wiele, więc można wnioskować, że układom tym można wróżyć sukces w konfrontacji ze znacznie droższymi pamięciami korporacji Rambus.

Firma AMD przedstawiła plany rozwoju architektury Thunderbirda na najbliższy rok. Na ten miesiąc zapowiadana jest prezentacja ostatniego układu opartego na starym rdzeniu (zegar 1,33 GHz, szyna główna 266 MHz), ale już w ciągu I kwartału do sprzedaży ma trafić Palomino z zegarem 1,4 GHz (266 MHz FSB). Nowy rdzeń ma być wydajniejszy i znacznie ulepszony w stosunku do tego, który znamy ze zwykłego Thunderbirda. Mówi się nawet, że Palomino mieć będzie instrukcje SSE2! Zobaczymy. Pewne jest natomiast, że najpóźniej do grudnia procesor ten dochrapie się zegara przynajmniej 1,7-GHz. Jego następca ClawHammer (produkt o całkowicie nowej architekturze, operującej zarówno na instrukcjach 32-, jak i 64-bitowych) instrukcje SSE2 będzie miał już na pewno. Pojawi się zaraz na początku tego roku i z pewnością stanie się dużą konkurencją dla Pentium 4, a w szczególności jego wersji Northwood (technologia 0,13 mikrona), która jest zapowiadana na III kwartał. Oba procesory mają mieć zegary przekraczające 2 GHz! Na początku przyszłego roku do sprzedaży wejdzie zaś procesor Thoroughbred, czyli Palomino w technologii 0,13 mikrona. Także Durony otrzymają no-

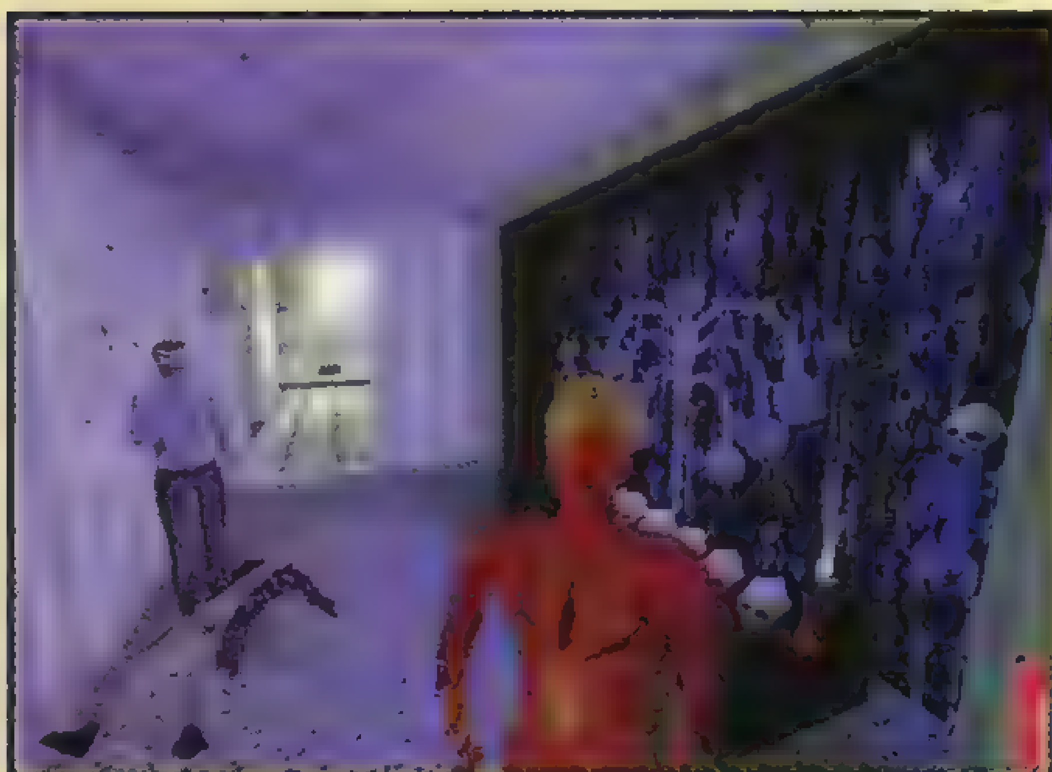
NAJNOWSZE GRY:

JUMPGATE

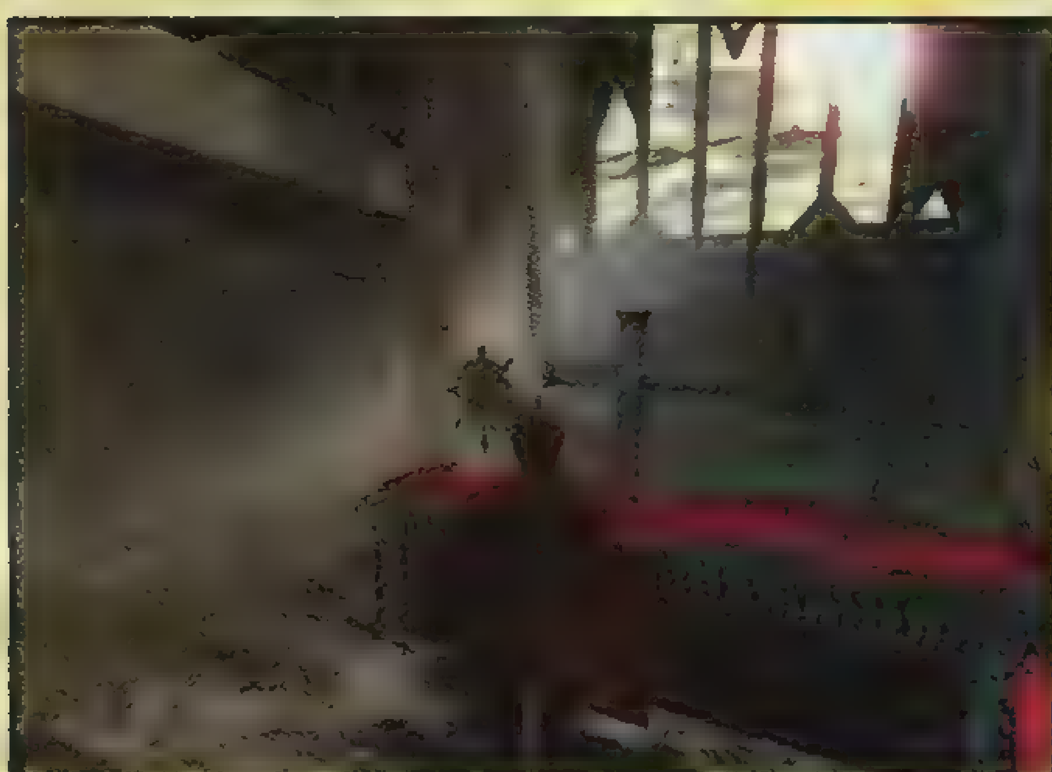
Mało znana firma NetDevil ma teraz szansę zyskać co nieco na popularności. Gra jest nieco podobna do takich tytułów jak PRIVATEER czy ELITE. Wcielasz się tu w pilota–najemnika, który wykonuje przeróżne misje, kierując się starą zasadą: „temu, kto zapłaci najwięcej". Do wyboru masz trzy rasy. Octavius to urodzeni żołnierze, ich ulubioną czynnością jest toczenie wojen z sąsiadami i wszystkimi innymi rasami, które nawiną się pod rękę. Quantar specjalizują się w wydobywaniu rud metali z asteroid, są wytrzymali i biegli w inżynierii. Solrain natomiast to zapaleni kupcy, przez co wszelkie negocjacje z nimi są prawdziwym utrapieniem. Zaczynasz, kierując marnym statkiem handlowym i z kilkoma groszami w kieszeni. Oczywiście nie wchodzi w grę żadna walka, gdyż Twoja krypa rozleciałaby się przy pierwszym wystrzale. Tym bardziej będziesz musiał uważać na niezwykle agresywną rasę Conflux, której statki terroryzują galaktykę. Twoim celem są: pieniądze, sława, dobry sprzęt i te... no... pieniądze:) JUMPGATE ma charakteryzować się niezwykle rozbudowanym modelem ekonomicznym i politycznym.

GAME OF DEATH

Takie gry powodują wzrost adrenaliny u moralistów, a bogobojnych rodziców doprowadzają do furii. Wszystko zaczyna się, gdy spacerujesz z narzeczoną po Berlinie. Gwałtowny pisk opon i uderzenie w czaszkę przerywa Ci błogie rozmyślania. Następną rzeczą, którą pamiętasz, są próżne zabiegi lekarzy na sali operacyjnej. Bu-



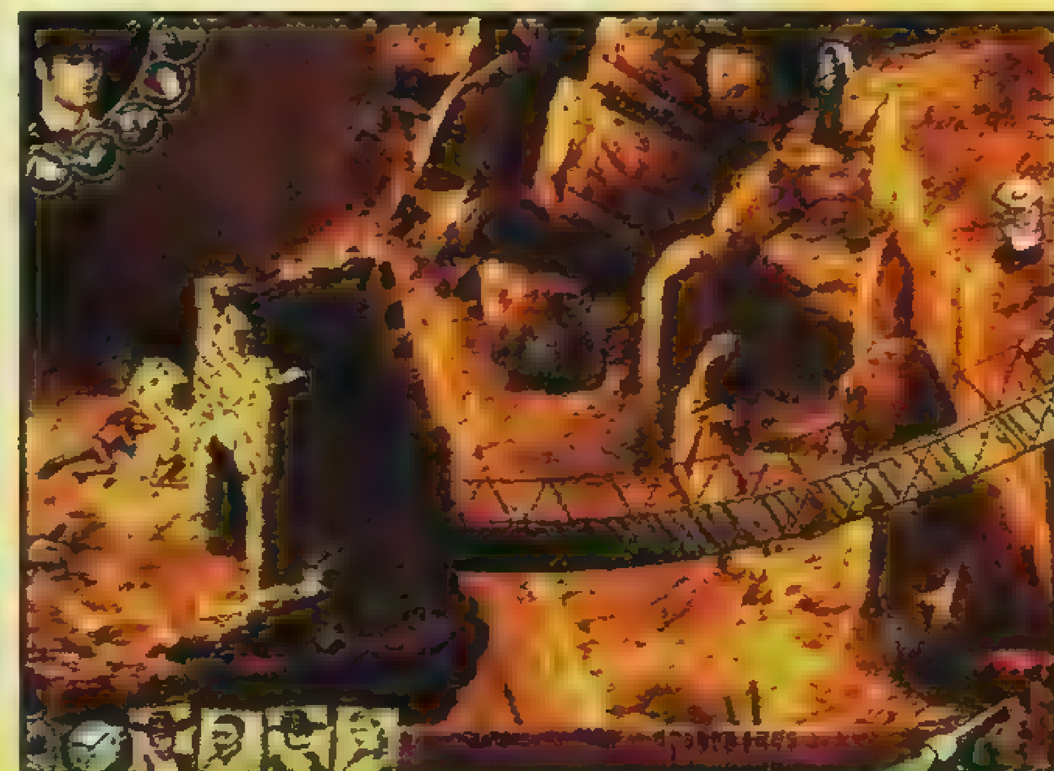
dzisz się w zaświatach, a te okazują się bardzo parszywym miejscem, gdyż stanowią ostoję wszelkiego typu maniaków, morderców i innych kretynów (z czego część to postacie autentyczne i znane, jak na przykład Albert Fish). Wszyscy mają tylko jeden cel – wydusić z Ciebie resztki życia (!?), pociąć na plasterki i wyrzucić do kosza na śmieci. To jednak niezbyt pokrywa się z Twoimi własnymi planami. Konflikt jest więc nieunikniony. GAME OF DEATH przypomina nieco takie produkcje jak RESIDENT EVIL czy ALONE IN THE DARK i jest korzystającą z solidnego engi-



ne'u 3D grą typu action adventure. Zanim uda Ci się przezwyciężyć śmierć i wrócić do prawdziwego świata, będziesz musiał przelać hektolitry krwi i wypruć kilometry flaków. Gra krwawa, brutalna i wyzywająca – tylko dla pełnoletnich amatorów mocnych wrażeń!

DESPERADOS

Meksyk. Pustynny krajobraz, kaktusy, palące słońce i szczynowate piwo. Kraina kowbojów, rewolucjonistów i bandytów. Jak również raj dla wszystkich, których rząd Stanów Zjednoczonych uznał za element niepożądany. DESPERADOS to gra, którą ciężko sklasyfikować. Zawiera wiele





elementów przygodówki, lecz również ma niektóre cechy RPG–a, a nawet RTS–a. Każdy, kto ma ochotę przekonać się, jak to jest walczyć o przetrwanie i gotówkę w złotej erze Dzikiego Zachodu (no, powiedzmy południowego zachodu), powinien koniecznie się z nią zapoznać. Produkt ma bardzo atrakcyjną grafikę izometryczną i pod tym względem przypomina nieco COMMANDOS. Zresztą podobnie kierujesz też postaciami. Nie ma wątpliwości, że główną atrakcją będą tu pojedynki z niezliczonymi rzezimieszkami, lecz oferta obejmuje o wiele więcej – klimat, fabułę i mnóstwo możliwości. Końcowa wersja ma zawierać tryb multiplayer, dzięki któremu będzie można zmierzyć się z przyjaciółmi lub wspólnie obrobić jakiś bank.

JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS

Jedna z najpopularniejszych gier strategicznych ostatnich czasów doczekała rozszerzenia do swej części drugiej. Pomimo iż jest to produkt typu stand–alone (do rozruchu nie wymaga JA2), to przypomina raczej zwykły mission pack. Do dyspozycji masz 20 nowych map. Niestety, jeśli chodzi o ekonomię czy politykę, to nic się nie zmieniło – jedyne co musisz zrobić, to opłacić najemników i pokonać wroga w terenie. Całe szczęście można wykorzystać w tym celu postacie stworzone w JA2 (opcja import). Około 10 nowych rodzajów broni i kilku nowych zabijaków uprzyjemnią to zadanie. Fabuła jest prosta jak budowa cepa: państewko Arulco (uratowałeś je w JA2) ponownie znalazło się w tarapatach –

OSTATECZNA BITWA MIĘDZY SIŁAMI DOBRA I ZŁA ROZPOCZĘŁA SIĘ !
PO KTÓREJ STRONIE ZAMIERZASZ STANĄĆ ?

KINGDOM UNDER FIRE







Na Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy. Rasa Światła (ludzie i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zaciekła jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczęły przybierać na sile...

Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktyce i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.



Więcej informacji o grze: *http://kuf.cdprojekt.com*

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2 tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00



Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com



wy rdzeń - jego kodowa nazwa to Morgan. Ten ma pojawić się w II kwartale tego roku, czyli wraz z Duronem o zegarze 900 MHz. Także w II kwartale, ale przyszłego roku, ujrzymy procesor Appaloosa, czyli Morgana w technologii 0,13 mikrona. Najciekawsze jest jednak to, że w niewielkiej ilości procesory te będą podobno produkowane już od I kwartału tego roku...

Premiera nowego układu graficznego nVidii przesunięta została na luty, a więc oparte na nim karty graficzne ujrzymy zapewne dopiero na wiosnę. NV20 ma być produkowany w fabrykach firmy TSMC. Znana jest też jego nieoficjalna specyfikacja: zegar - 300 MHz, częstotliwość pamięci DDR (Samsunga i Infinion) - 500 MHz, technologia produkcji - 0,15 mikrona. Tranzystorów ma tam być ok. 50 mln, czyli dwa razy więcej niż w GeForce 2 GTS i o 8 mln więcej niż w Penium 4. Nowy układ nVidii mieć będzie 4 potoki wykonawcze, każdy po 3 jednostki teksturujące. Jest to konstrukcja podobna do zastosowanej w układzie ATi Radeon. Wzrost wydajności chipu ma być osiągnięty nie poprzez zwiększanie liczby jednostek wykonawczych, ale poprzez usprawnienie i przyspieszenie komunikacji procesora graficznego z pamięcią karty, a jak wiadomo, dotąd było to głównym powodem, dlaczego nowe układy nie mogły pokazać pełni swoich możliwości. NV20 ma być w pełni kompatybilny z DirectX 8.0 i wykorzystywać wszystkie jego bajery graficzne, jak też obsługiwać Curved Surfaces i mieć wsparcie sprzętowe dla obsługi tekstur 3D. Kolejną nowością jest Hidden Surface Remove (HSR), technologia oparta na algorytmach Z-buffera i polegająca na usuwaniu (nie obrabianiu) tekstur, które ostatecznie i tak nie będą widoczne. Ma to zaoszczędzić czas i zmniejszyć wymagania przepustowości pamięci. NV20 jest bardzo dużym chipem i wydziela bardzo dużo ciepła, więc nie jest wykluczone, że oparte na nim karty graficzne wyposażone zostaną w ogromne radiatory i wentylatory nowej konstrukcji. Na pewno nie obniży to ceny, która już w momencie premiery ma nie być niższa niż 500 dolarów...

Na początek tego roku Intel zapowiedział premierę Celerona 800 MHz na 100-MHz szynie i ogłosił wstrzymanie prac nad chipsetem i830, czyli Almadorem. Aż do I kwartału 2002 roku nie ujrzymy też chipsetu obsługującego pamięci DDR i Pentium 4. Co prawda Brookdale będzie miał swoją



jego granice przekroczyły siły północnego sąsiada, kraju o nazwie Tracona. Ten zaś znajduje się pod przemożnym wpływem pewnej korporacji, która zajmuje się budową i eksploatacją kopalni, a bogate w surowce naturalne ziemie Arulco są dla jej zarządu nie lada gratką. UNFINISHED BUSINESS nie oferuje może za dużo, ale z pewnością cieszyć się będzie sporym zainteresowaniem, gdyż, było nie było, JAGGED ALLIANCE to znakomita gra.

MAGIC AND MAYHEM 2: THE ART OF MAGIC

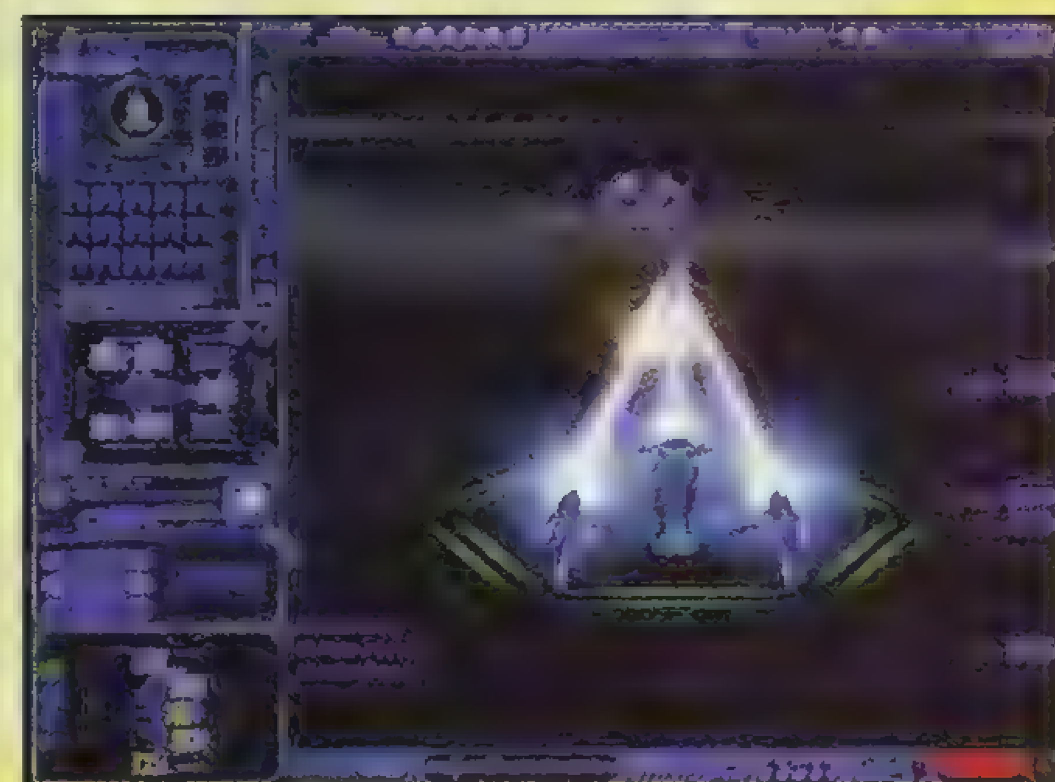
Minęły już ponad dwa lata od wydania innowacyjnej gry MAGIC AND MAYHEM. Wszystkim, którzy nie mieli z nią styczności, przypomnę, że jest to nietypowy RTS osadzony w realiach fantasy. Wcielasz się w maga, który – dysponując na początku niewielkim tylko zapasem many – musi opanować punkty mocy (Power Points), by zwiększyć swoje możliwości i podbić potrzebne mu tereny. Aby tego dokonać, trzeba oczywiście zmierzyć się z różnymi przeciwnikami. Obecnie trwają prace nad drugą



częścią tej interesującej gry. Idea pozostała ta sama, natomiast zdecydowanie ulepszono grafikę – teraz jest ona trójwymiarowa i bardzo ładna. Włożono wiele wysiłku, by stwory wyglądały i poruszały się jak należy. Wśród czarów, którymi będziesz dysponować, znajdą się zaklęcia przyzywające (summonings), wzmacniające, ochronne, ofensywne i wiele innych, o bardziej subtelnym działaniu. Od tchórzliwych goblinów po potężne smoki – wszystkie stworzenia, które występują w książkach fantasy, mają być do Twojej dyspozycji. Oczywiście, jeżeli tylko będziesz w stanie je przyzwać.

STARFLEET COMMAND VOL. 2: EMPIRES AT WAR

Jeszcze do niedawna na samą myśl o grach osadzonych w świecie „Star Treka" większość graczy dostawała wysypki i bólu zębów. Ostatnio jednak sprawy zdecydowanie się polepszyły – w ELITE FORCE grałem nawet ja, choć w moim rankingu serial „Star Trek" znajduje się gdzieś pomiędzy Isaurą a Esmeraldą. Tę dobrą passę kontynuować ma STARFLEET COMMAND 2, gra, w której staniesz na czele wielkich flot kosmicznych. Świetna trójwymiarowa grafika to tylko jeden z wielu jej atutów – dodatki, takie jak ulepszony light sourcing i teksturowanie, z pewnością dodadzą uroku, lecz przecież nie na grafice miodność się kończy. Najważniejszymi rzeczami są tu: poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników, ulepszone metody wydawania komend (poprzednio można było wydawać rozkazy tylko jednemu statkowi, teraz da się je łączyć w grupy). Oprócz tego pojawia się cała masa przemiłych drobiazgów – zarówno



w dziedzinie grafiki, jak i obsługi czy engine'u. STARFLEET COMMAND 2 to coś więcej niż tylko druga część popularnej gry. Jak zapewniają twórcy, będzie to nowa jakość w dziedzinie space combatów na dużą skalę.

IL-2 STURMOVIK

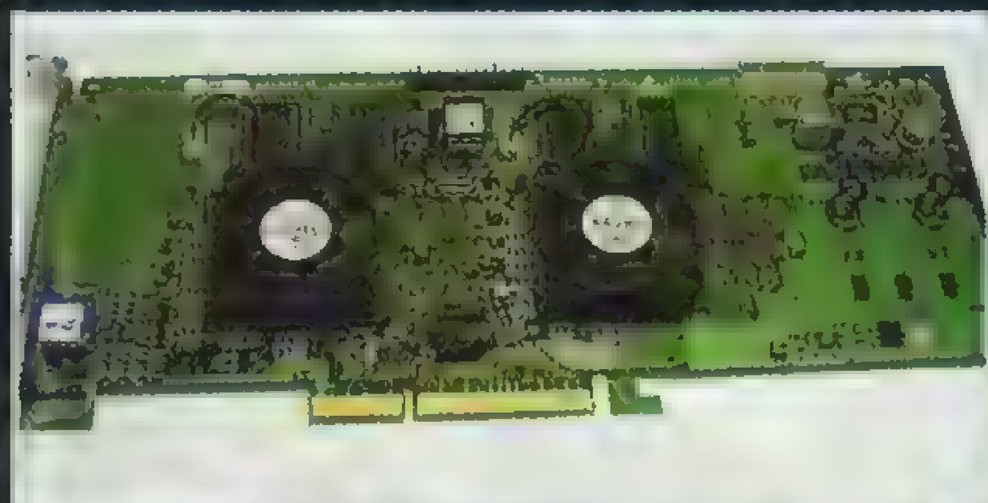
Il–2 Szturmowik, zwany przez niemieckich żołnierzy „Czarną Śmiercią" (ze względu na zniszczenia, jakie siał wśród czołgów Wehrmachtu), a przez zachodnich „Concrete Plane" (Betonowy Samolot – ponieważ niesłychanie ciężko go było zestrzelić), to jeden z najbardziej znanych radzieckich samolotów II wojny światowej. Dzięki firmie Blue Byte już wkrótce będziemy mieli możliwość zasiąść za jego sterami. Wirtualnymi, oczywiście. IL–2 STURMOVIK ma rewelacyjną grafikę (mam nadzieję, że widać to na screenach), a na uwagę zasługuje również dlatego, że do tej pory większość symulatorów z okresu II wojny światowej skupiała się na walkach powietrznych, Il–2 jest zaś samolotem wsparcia piechoty. Co za tym idzie, w większości misji priorytetem będą cele naziemne. Zapowiada się naprawdę interesująca zabawa.





premierę w III kwartale 2001, ale tylko w wersji obsługującej pamięci SDRAM 133 MHz, a z DDR będzie mógł sobie popracować dopiero za rok. Pozostaje mieć nadzieję, że Via wywiąże się ze swoich obietnic i już w tym roku zaprezentuje chipset obsługujący zarówno P4, jak i pamięci DDR. To jednak nie koniec smutnych wieści ze stajni Intela. Pentium III (Tualatin), którego premiera nastąpić ma w III kwartale tego roku, nie będzie obsługiwał 200-MHz szyny systemowej oraz nie będzie miał, jak wcześniej zapowiadano, 512 kB pamięci cache drugiego poziomu, a tylko 256 kB. Wyjaśnienie zaistniałej sytuacji jest chyba jedno. Intel wystraszył się, że PIII w technologii 0,13 mikrona, z większym cache'em L2 i 200-MHz FSB byłby o wiele bardziej wydajny niż Pentium 4. Hm... jeśli się weźmie pod uwagę oficjalne wyniki testów tego ostatniego, to jest to więcej niż pewne!

3dfx oświadczyło, że nie wprowadzi do sprzedaży Voodoo5 6000. Dlaczego? Ano z powodu zbyt wysokich kosztów produkcji i problemów ze stabilnym działaniem tej karty. Za to firma Quantum3D zapowiedziała karty graficzne oparte na 4 i większej ilości chipów VSA-100. Najwyraźniej więc doczekamy się 4-układowego potwora, który będzie



zdolny wyświetlić w QUAKE'U 3 60 klatek w rozdzielczości 1600x1200. Ale za to konfiguracji Voodoo5 5500 i Pentium 4 już na pewno nie. Problem leży w konstrukcji kart i porcie AGP, a także w napięciu te karty obsługującym. Voodoo4 na slocie PCI jest natomiast przez P4 obsługiwane.

MSI zapowiedziała trzy nowe płyty główne oparte na chipsecie Via Apollo Pro266. Oto one:

- Pro266 Master (MS-6366): Socket 370, 66/100/133 MHz FSB, VIA Apollo Pro266, 3 PC2100/1600 DDR SDRAM DIMM, 2 PC133/PC133 SDRAM DIMM, 5 PCI, AGP Pro, 1 CNR, ATX, South Bridge - VT8233, V-Link, ATA-100, 6 portów USB, zintegrowany procesor dźwięku Creative CT5880 (opcjonalnie), Smart D-LED/Fuzzy Logic 3.
- Pro266 Plus (MS-6365): Socket 370, 66/100/133 MHz FSB, VIA Apollo Pro266, 3 PC2100/1600 DDR SDRAM DIMM, 6 PCI, AGP Pro, 1 CNR, ATX, South Bridge - VT8233. V-Link, ATA-100, 6 portów USB, zintegrowany procesor dźwięku Creative CT5880 (opcjonalnie), IEEE-1394 (opcjonalnie), Smart D-LED/Fuzzy Logic 3.
- MS-6372: Socket 370, 66/100/133 MHz FSB, 2 PC2100/1600 DDR SDRAM DIMM, 3 PCI, AGP Pro, 1 CNR, ATX, South Bridge - VT8233, V-Link, ATA-100, 6 USB ports, zintegrowany procesor dźwięku Creative CT5880 (opcjonalnie) oraz Smart D-LED.

STUPID INVADERS

Nie ma to jak mieć pecha! Pięciu kosmitów o małym rozumku – Stereo, Gorgeous, Etno, Candy i Bud (odpowiednio: czerwony, niebieski, purpurowy, zielony i pomarańczowy) – leciało sobie statkiem kosmicznym, aż tu nagle coś chrupnęło, walnęło i... się popsuło. Awaryjne lądowanie na planecie Ziemia to z pewnością niezbyt zachęcająca perspektywa, jednak innego wyboru nie było. W nadziei na szybką reperację pojazdu kosmici schronili się w pewnym opuszczonym domu. Jednak lata mijały, a statek cały czas nie chciał latać. Z tym że obecnie nie to jest największym utrapieniem kosmitów, bo oto dowiedział się o nich szalony doktor Sakarine i postanowił poeksperymentować trochę z obcymi formami życia w swym laboratorium. Sługa doktora, Bolok, schwytał i zamienił w bloki lodu czterech z pięciu ufoludków. W piątego, rzecz jasna, wcielasz się Ty – musisz uratować towarzyszy, zreperować pojazd i wyruszyć w dalszą drogę. Klima-



tem i stylem prezentowanego humoru gra przypomina UFOs. Przeznaczona jest głównie dla dzieci, lecz myślę, że i niejeden stary gracz chętnie się jej przyjrzy.

ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN

Seria ULTIMA jest niemal tak stara jak komputery osobiste i nie mniej popularna. Ostatnia jej część (sieciowa) to THIRD DAWN. Najważniejszą nowością jest wykorzystanie trójwymiarowych modeli zamiast płaskich sprite'ów (twórcy chwalą się tym na każdym kroku). Grać będzie można zarówno postacią dobrą, jak i złą – w tym drugim przypadku po prostu walczysz z „dobrymi" potworami :) Nie wiadomo dokładnie, jak w praktyce to wyjdzie, na pewno jednak rozgrywka potoczy się przede wszystkim pod otwartym niebem (niewiele wnętrz i podziemi). Pojawiło się kilka nowych potworów, natomiast cała mechanika została, czego należało się spodziewać, bez zmian. ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN jest niewątpliwie interesującą propozycją, choć nie jestem pewien, czy przy naszych łączach internetowych dużo osób będzie mogło w nią przyzwoicie pograć (podobnie jak w poprzednie sieciowe gry z tej serii).



VENOM

Jest to gra FPP osadzona w fikcyjnym świecie GSC. Nigdy o nim nie słyszeliście? Nie szkodzi, ja też nie. Tak czy inaczej, zarówno ten



świat, jak i sama gra jest dziełem Rosjan. Na pierwszy rzut oka mamy oto kolejny klon QUAKE'A, lecz ma on kilka bardzo ciekawych cech. Chociażby to, że zawsze towarzysz Ci przynajmniej jedna postać i możesz jej wydawać proste komendy, jak „osłaniaj mnie", „atakuj" czy „wstrzymaj ogień". Jest to bardzo przydatne, gdyż od samego początku przeciwnicy są bardzo twardzi i każda pomoc jest tu na wagę złota. Akcja gry osadzona jest w roku 2034 – ludzkość ma wtedy dwa problemy: nasilające się deszcze meteorów oraz pasożytniczych Obcych. Twoim zadaniem jest zlikwidowanie tej ostatniej plagi (może meteorytami trzeba się będzie zająć w drugiej części?). Przed Tobą 12 rozległych etapów (6 w terenie, 6 w budynkach). Oczywiście do dyspozycji otrzymasz spory arsenał oraz mnóstwo gadżetów hi-tech.

BATTLE OF BRITAIN

Firma Rowan's Software już od 14 lat zajmuje się produkowaniem symulatorów lotu. Takie tytuły, jak: OVERLORD, DAWN PATROL, AIR POWER, NAVY STRIKE czy FLYING CORPS, są z pewnością znane każdemu wielbicielowi tego typu gier. Jak nietrudno się domyślić, BATTLE OF BRITAIN rozgrywa się podczas II wojny światowej, a konkretnie – w czasie słynnej bitwy o Anglię, podczas której złamana została supremacja



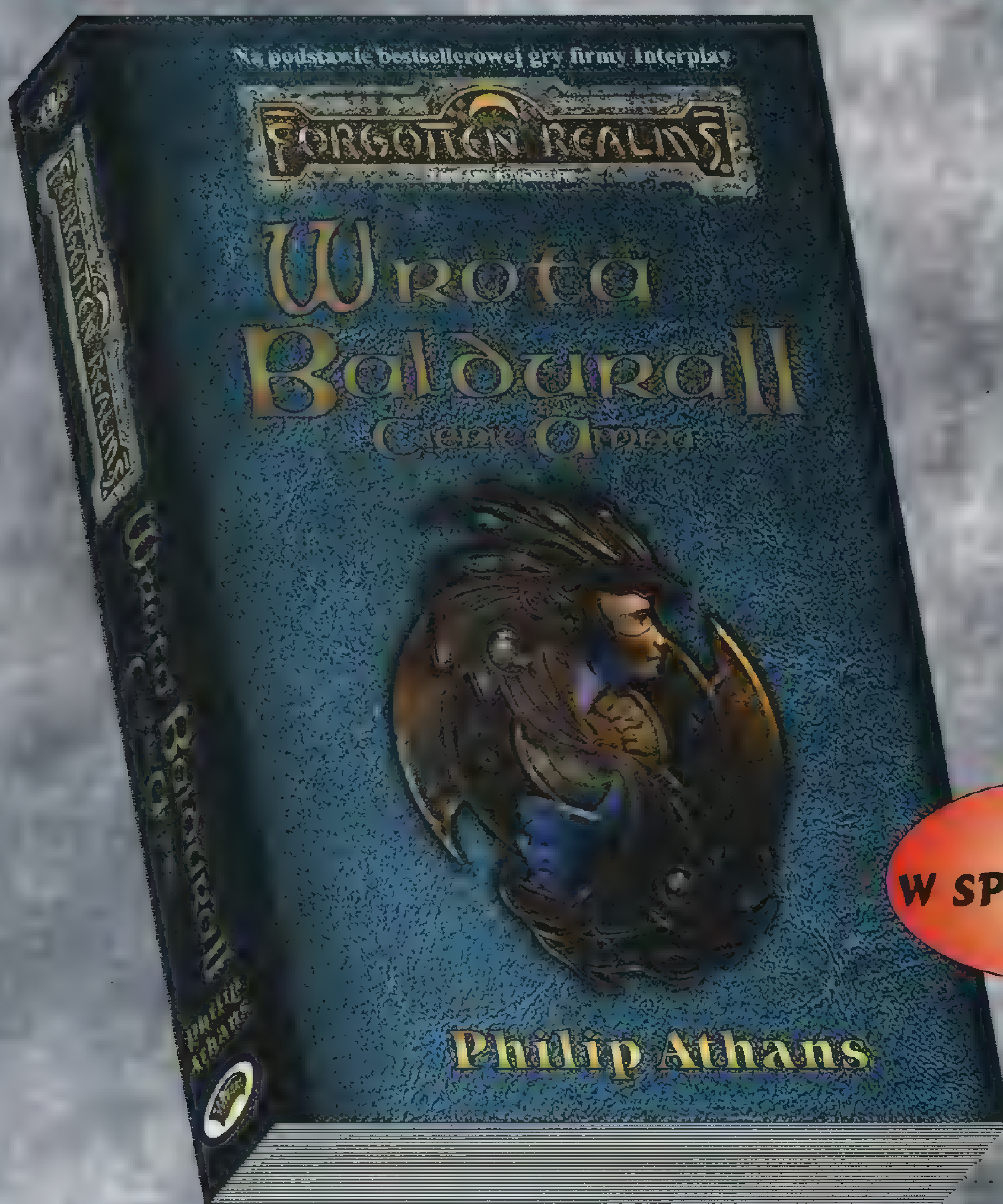
powietrzna Luftwaffe. Rozbicie sił lotniczych Wielkiej Brytanii miało być preludium do inwazji na Wyspy, ale na szczęście tak się nie stało. Gra składa się z czterech kampanii, a każda odzwierciedla jeden z okresów tej bitwy powietrznej. Pierwsza to seria rajdów niemieckich na nieprzygotowane do walki samoloty i inne cele angielskie. Druga i trzecia pozwalają nam wziąć udział w zaostrzającym się konflikcie, gdzie każda walka jest bardziej zażarta od poprzedniej. Wreszcie czwarta, Blitz, to kulminacja konfliktu. Zasiąść będziemy mogli zarówno za sterami maszyn niemieckich, jak i alianckich. Na uwagę zasługuje nie tylko kompleksowość gry, lecz również jej oprawa graficzna. Obowiązkowa pozycja dla osób, którym podobał się COMBAT FLIGHT SIMULATOR.

Przygotował: Frogger



Zapomniane Krainy

Niezapomniane Przygody



JUŻ W SPRZEDAŻY

Pytaj w Salonach

EMPiK in medio RELAY

i w księgarniach

Sprzedaż wysyłkowa:
(0-22) 634-47-90; e-mail: isa@isa.pl

Zapraszamy do odwiedzenia
www.isa.pl



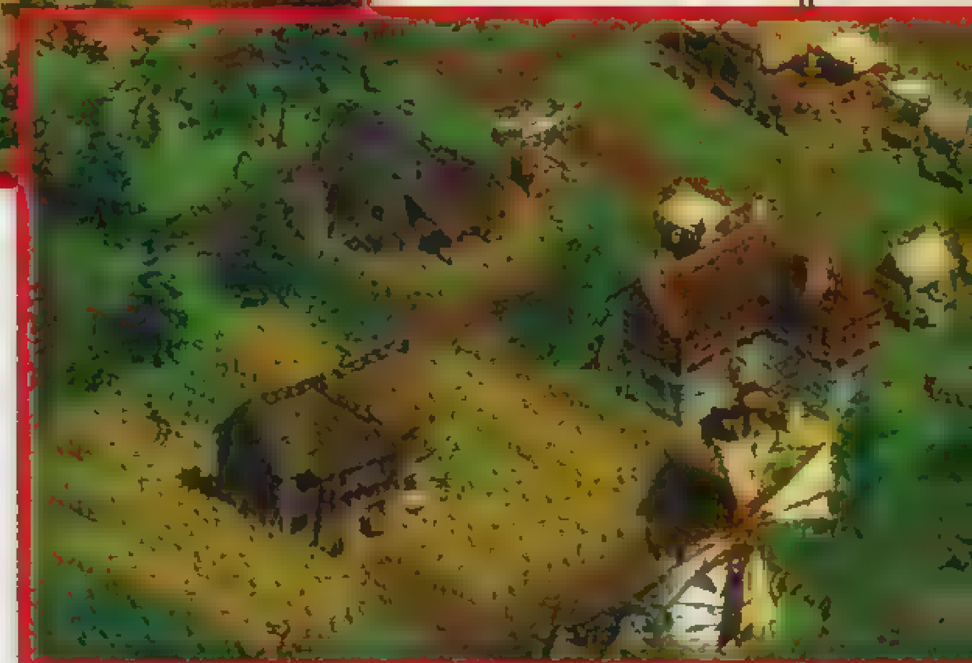


W PRZYGOTOWANIU
ANNO 1503
SETTING OUT FOR A NEW WORLD

Jakiś czas temu pojawiła się na rynku gra ANNO 1602. Jej sukces rynkowy (jak też i zapewne inne czynniki) zainspirował autorów do pracy nad sequelem. Będzie on nosił tytuł ANNO 1503: SETTING OUT FOR A NEW WORLD, a tworzą go utalentowani programiści z Australii i Niemiec. Oto zostaniemy przeniesieni w średniowiecze, czyli w czasy raczej burzliwe, kiedy to znane nam dziś tereny były dopiero zdobywane. Gra będzie strategią rozgrywaną w czasie rzeczywistym, w której duży nacisk zostanie położony na symulację handlu.

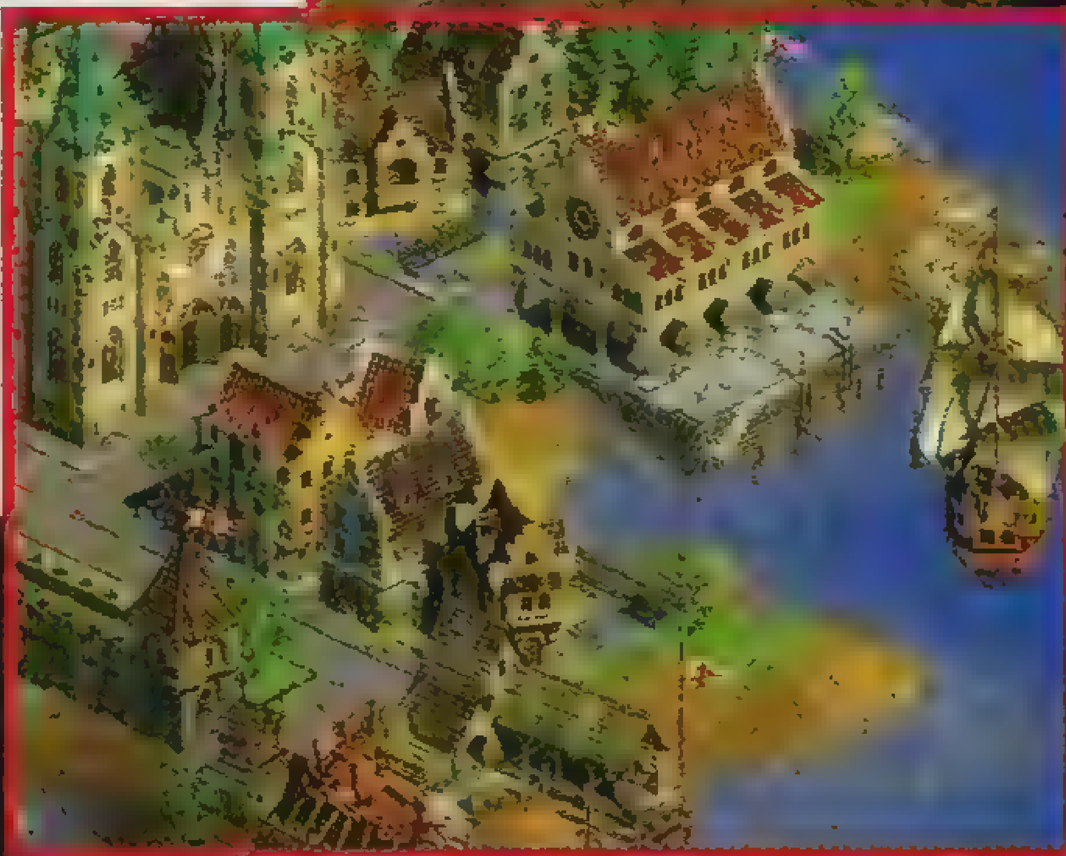
Nasze zadanie to przede wszystkim zdobywanie nowych lądów – miejsc, w których będziemy budować wioski i miasta. Teren, który autorzy oddadzą pod naszą kontrolę, ma być olbrzymi. Z zapowiedzi wynika, że prawie dziesięciokrotnie większy od tego, po którym mieliśmy okazję poruszać się w ANNO 1602! Wszystko będzie można zaludnić – zarówno małe wyspy, jak i te całkiem duże, a nawet całe kontynenty. Wpływ na występowanie surowców mineralnych mają mieć zarówno warunki klimatyczne, jak i położenie geograficzne, w związku z tym na te elementy trzeba zwrócić szczególną uwagę w trakcie szukania miejsca pod nowe miasto czy wieś. Skoro będziemy stawiać budynki mieszkalne, to oczywiste jest, że pod naszą opieką znajdą się jacyś ludzie. Trzeba dbać o ich potrzeby, spełniać niektóre prośby, a przede wszystkim – bronić. Dobry wpływ na samopoczucie ludności będzie miał rozkwit handlu. A skoro już jestem przy tym wątku, to tak jak napisałem na początku – duży nacisk zostanie położony na wszelakie transakcje. Będziemy je mogli prowadzić zarówno na lądzie, jak i na morzu.





Podobnie rzecz ma się mieć z walkami. Dzięki statkom będziemy mogli prowadzić je na wodzie, jednak przede wszystkim pobijemy się na lądzie. Oczywiście świat bez wojen byłby najlepszy, więc aby nie doprowadzać do zbyt częstych konfliktów, trzeba zadbać o dobre stosunki dyplomatyczne z innymi narodami. Jak widać, ANNO 1503 będzie zawierała wszystkie elementy wymagane w grach tego typu.





Duży nacisk zostanie położony również na sztuczną inteligencję komputera – handel, dyplomację, walkę. Na pewno plusem jest to, że każdy z komputerowych graczy będzie miał swój indywidualny charakter, a co za tym idzie – do każdego trzeba będzie mieć zupełnie inne podejście.

Zdecydowaną zaletą ANNO 1503 ma być fakt, że wizerunek kultur, które spotykamy w grze, będzie bardzo autentyczny. Stanie się tak, ponieważ autorzy dokładnie przestudiowali ich zwyczaje, historię, sposób życia i dołożą wszelkich starań, aby gracz mógł się o nich dowiedzieć jak najwięcej – taki wątek edukacyjny.

Grafika w ANNO 1503 zaoferuje bardzo dużo. To właśnie ona ma sprawić, że świat, który odwiedzimy, będzie tak fascynujący. A wszystko w pełnym 3D. Będziemy mieli możliwość obracania terenu, przybliżania i oddalania obrazu. Ten świat ma tętnić życiem. Oczywiście wszystkie jego elementy mają być ruchome, jednak czy to kogokolwiek dziwi? Charakteru grze dodadzą takie szczegóły, jak np. mauretański zaklinacz węży, siedzący pod sklepem. Nie dosyć, że usłyszymy wygrywaną przez niego melodię, to w dodatku zobaczymy, jak z koszyka wychodzi wąż! Właśnie takie elementy sprawią, że ANNO 1503 będzie miała w sobie to coś, czego brakuje wielu grom. Do tego dojdą niesamowite animacje, w rozdzielczości 640x480 przy 16,7 milionach kolorów. W ANNO 1503 zmierzymy się również i z żywym przeciwnikiem – wykorzystując do tego celu LAN i Internet.

Ta gra zapewne będzie dużą gratką dla strategów. Niestety, aby się przekonać, ile z zapowiedzi autorów się sprawdzi, trzeba jeszcze trochę poczekać. Premiera ANNO 1503 została zapowiedziana na pierwszą połowę 2001 roku. Miejmy nadzieję, że termin ten zostanie dotrzymany.

Murmur

Sunflowers

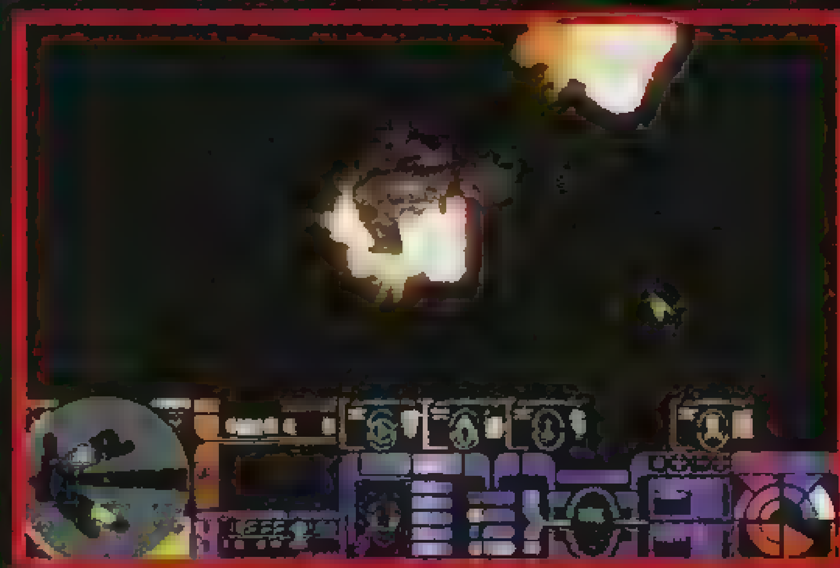
STAR TREK DEEP SPACE NINE
DOMINION WARS

Już niedługo ukaże się gra, na którą czeka większość fanów serialu „Star Trek: Deep Space 9". Często bywa tak, że na komputerowe adaptacje gracze oczekują z większą niecierpliwością niż na nowe gry. Temat DS9 jest kontrowersyjny. Jednak z powodu niekonwencjonalności tej produkcji nikt nie powinien jej spisywać na straty. Produkty spod znaku „Star Treka" przeżywają ostatnio swój renesans – najpierw ELITE FORCE, później THE FALLEN i teraz DOMINION WARS.



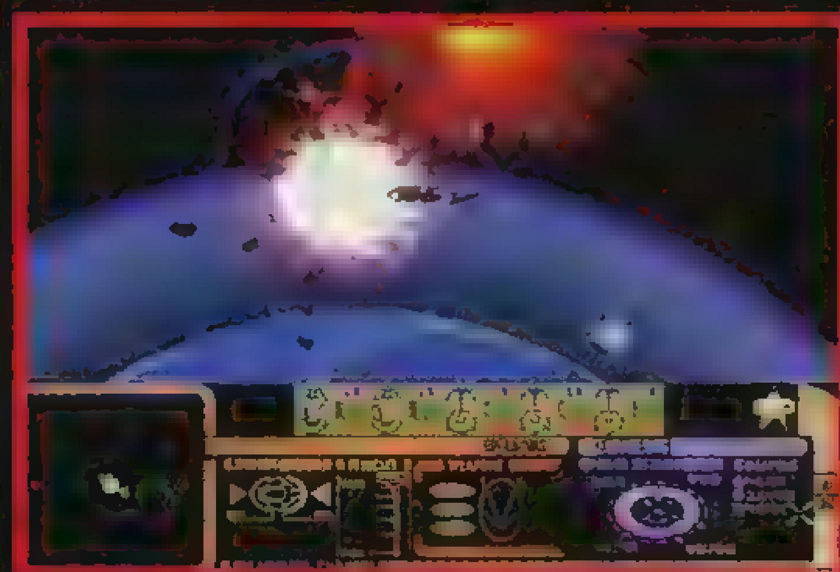
Akcja tej gry toczyć się będzie w czasie, kiedy to Federacja w sojuszu z Klingonami walczy o kontrolę nad Kwadrantem Alfa z Kardasjanami i Dominium. Będziemy mogli wcielić się w dowódcę z jednej z czterech stron konfliktu: Federację, Klingonów, Kardasjan czy Jem'Hadar. W zależności od tego, co wybierzemy, weźmiemy udział w całkowicie odmiennej kampanii, której celem będzie podbicie strefy konfliktu. Każda z ras zadysponuje całkowicie odmiennymi jednostkami – o całkiem innych parametrach. Producenci zadbali o realia i żaden z występujących w DW okrętów nie będzie odbiegał od standardów, wytyczonych przez twórców serii „Star Trek". Każdy z nich ma mieć rozbudowane menu obsługi, dzięki czemu będziemy mogli nim sterować w bardzo szczegółowy sposób. Jak nie trudno jest się domyślić, nie postawiono na chmarę jednostek, którą trzeba „zmiażdżyć" przeciwnika. Tutaj należy liczyć się z każdym okrętem i postępować według przemyślanych strategii i taktyk. Każda jednostka ma być na wagę złota. W DW pojawi się bardzo szczegółowy system sterowania okrętami. Po pierwsze, zaistnieje załoga, a w niej piloci, inżynierowie, dowódcy i podstawowi członkowie załogi. To właśnie od nich będzie zależała efektywność wszystkich decyzji, jakie gracz wyda. Oczywiście zaimplementowano system doświadczenia, w wyniku czego załoga „z przeszłością" ma być dużo bardziej skuteczna od tej, która dopiero co ukończyła Akademię. Jednak dzięki możliwości teleportacji z jednego na inny, dowolny okręt, będzie można skomponować sobie odpowiednio doświadczoną ekipę na każdym statku. Oprócz załogi trzeba zwracać uwagę na energię, bo bez niej okręty stają się bezużyteczne. Wiadomo, że będzie trzeba wachlować między przydziałem energii na osłony przednie i tylnie oraz między samymi osłonami a silnikami czy działami i wyrzutniami torped.





Dla potrzeb DW programiści z Gizmo Games stworzyli całkowicie nowy engine 3D. Przypomnijmy, że THE FALLEN funkcjonował na silniku gry UNREAL TOURNAMENT. Gizmowy Quantum oferuje standardowe możliwości, takie jak: rotacja obrazu, zoomowanie i pasjonujące efekty wizualne. Oprócz tego zaimplementowano garść niespodzianek, które nigdy wcześniej nie zostały użyte w grach komputerowych. Engine oferuje również szereg widoków taktycznych, które ułatwiają sterowanie grą. Podczas rutynowego lotu kamera ustawiona jest za okrętem, co daje pozory TPP, zaś podczas walki zmienia się to w pochyły (pod kątem 45 stopni) rzut na pole gry. Ma też istnieć możliwość własnego skonfigurowania trybów widoku, dzięki czemu będzie można spersonalizować grę tak, aby spełniała oczekiwania każdego gracza.









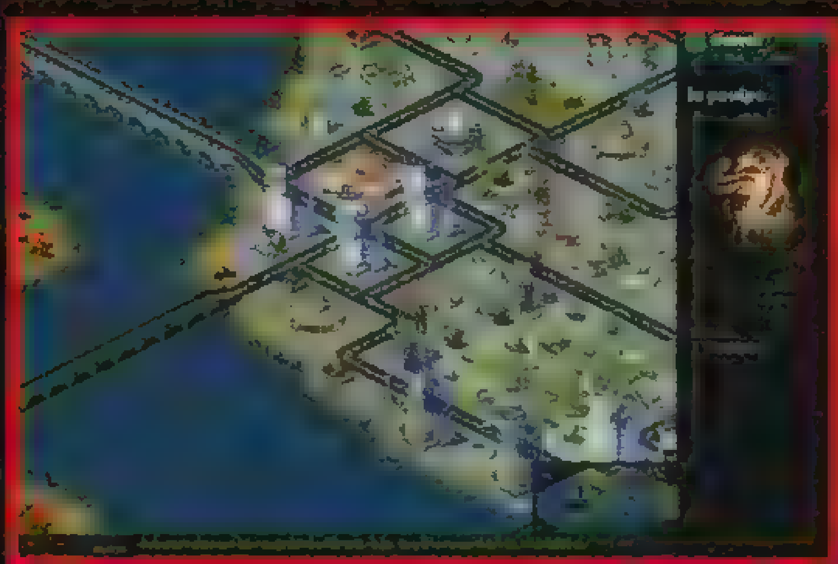
ST: DS9 – DOMINION WARS zapowiada się na kolejny wielki przebój amerykańskiej korporacji Simon & Schuster (która dotąd stworzyła m.in. serial „Sabrina, nastoletnia czarownica" i grę ST:DS9 – The Fallen). Już teraz wiadomo, że gra ukaże się pod koniec I kwartału tego roku. Co ciekawe, w Polsce również ma pojawić się w tym samym czasie! I to w polskiej wersji językowej, za którą odpowiadać będzie firma Coda.

Nefliqus

Simon & Schuster Interactive







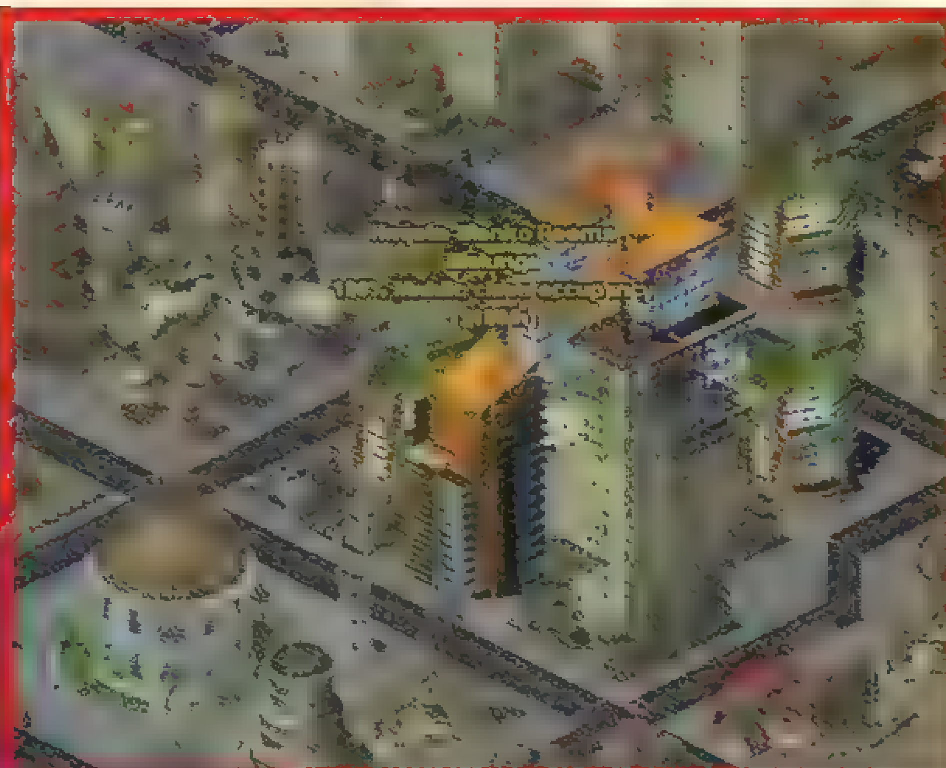


W PRZYGOTOWANIU

STAR PEACE

Ziemia jest małą, zatrutą planetką, cierpiącą z powodu efektu cieplarnianego, pełną biednych, głodnych i agresywnych ludzi. W tym futurystycznym koszmarze pojawia się nagle nadzieja. Oto powstają urządzenia, dzięki którym można zakrzywiać przestrzeń, a tym samym – przenosić się w dowolny punkt przestrzeni. Teleportacja umożliwia transport ludzi i urządzeń. Rządzący szybko pojmują znaczenie tego wynalazku. Powstają specjalne bramy, które umożliwiają eksplorację innych światów. Taką oto wizję roztacza przed nami kanadyjski Oceanus w grze STAR PEACE, której producentem jest firma Monte Cristo, znana dotąd ze skomplikowanych gier dotyczących ekonomii, giełdy i finansów.

Ten produkt ma być przeznaczony dla szerszego kręgu odbiorców, ale idea jest taka sama: zarządzanie finansowym i gospodarczym imperium. Gracz wciela się w postać organizatora wyjazdów osadniczych. Jego celem jest osiągnięcie jak największego zysku, pokonanie konkurencji, opanowanie giełd i rynków oraz zdobycie wpływów politycznych. Na początku wybiera interesującą go planetę i określa początkowe parametry nowej cywilizacji, a także wygląd jednostek i gmachów. SP bardzo realistyczne przedstawia świat finansów i gospodarki. Ceną tego realizmu będzie zwiększona komplikacja gry. Podstawową trudnością stanie się zachowanie równowagi pomiędzy wieloma parametrami ekonomicznymi. Aby jego korporacja pomyślnie prosperowała, gracz będzie musiał kupować nowe urządzenia, wznosić i utrzymywać nowe gmachy (około 300 rodzajów!), wynajmować naukowców, organizować pracę personelu, zapewniać transport surowców i wyrobów.





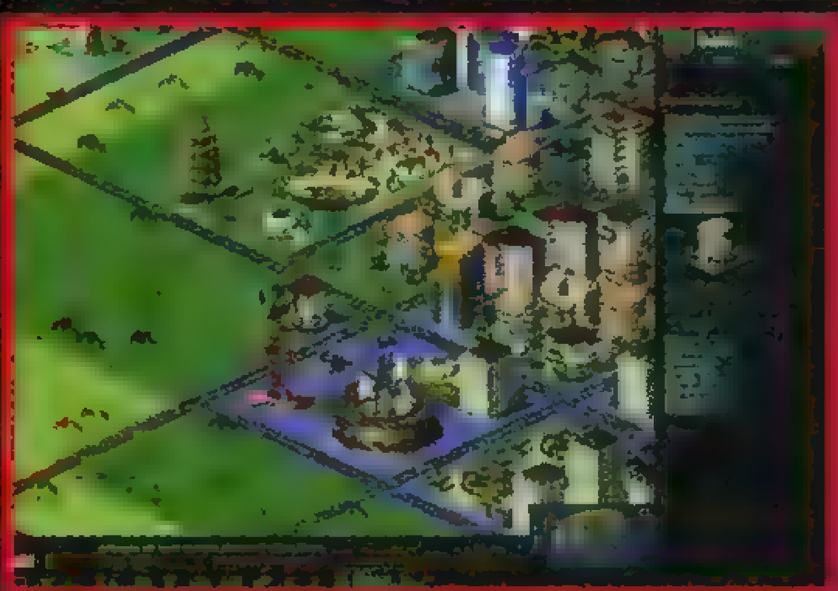
Moje wątpliwości wzbudziła informacja, że akcja SP potoczy się w czasie rzeczywistym! Jak przegryźć się przez te setki informacji, jak ustalić ekonomiczne parametry, gdy czuje się na plecach oddech konkurencji? Autorzy podkreślają jednak, że pomimo ogromnej liczby opcji i współczynników zarządzanie nie powinno być trudne, a to dzięki prowadzonej automatycznie dokumentacji.

Po pierwszym epizodzie SP, zatytułowanym THE PARALLEL DOMAIN, ukaże się następny – HUMAN EMPIRE, a następnie inne gry z cyklu, łączyć je będzie koncepcja i fabuła. Pierwszy epizod ma być wprowadzeniem, rodzajem elementarza biznesu, następne będą już wymagać umiejętności prowadzenia wyrafinowanych operacji gospodarczych. W HE gracz dostanie szansę kolonizacji następnych planet i zdobycia następnych rynków. Zajmie się już nie podbojem rynku, lecz walką o dominację w całej galaktyce i otrzyma możliwość równoległej działalności na wielu globach. Okaże się bowiem, że odkryto możliwość lotów międzygwiezdnych i przełamano monopol korporacji zajmującej się teleportowaniem osadników. W HE ogromne znaczenie zyska zdobycie przez Dom gracza punktów uznania (zależeć od tego będzie np. liczba zatrudnionych). Możliwa będzie stopniowa nobilitacja Domu do rangi Domu Legendarnego, a następnie Władającego. Szef tego ostatniego może zostać władcą całego Imperium! Pojawią się też czynniki militarne. Każdy Dom sfinansuje własne armie, stworzy infrastrukturę militarną i poprowadzi wojny. Oczywiście z zastosowaniem szpiegostwa gospodarczego i sabotażu.

Do tych gier programiści z Oceanus opracowują nowy engin 3D. Zdumiewające, ale pojawią się też elementy gry akcji. Na planetach mają być obce formy życia, symulujące ludzi, a zadaniem gracza będzie ich wyśledzenie i zlikwidowanie. Trzeba będzie również powstrzymać ataki na swoje zakłady i np. zabić terrorystów, którzy wezmą zakładników. Do walki z Obcymi posłużą nie tylko czołgi, ale i specjalnie konstruowane roboty (jak w grze MECHWARRIOR 4). Gracz będzie mógł nie tylko decydować o strategii całych oddziałów, ale wcielić się w pilota pojedynczej maszyny i spróbować swych sił na polu bitwy (jak w MACHINES)!

Randall
Monte Cristo/Oceanus















W PRZYGOTOWANIU
FATHERDALE
GUARDIAN OF ASGARD

Akcja tej gry rozpoczyna się w roku 1072, w najgłębszym mroku średniowiecza, kiedy to mężczyzna zwykle miał tyle władzy, na ile sięgał jego miecz. Stary żołnierz Loki powraca z wojny do domowych pieleszy. Okazuje się jednak, że tu również będzie musiał wziąć udział w konflikcie Dobra i Złem, kompletuje więc grupę śmiałków, którzy zechcą wraz z nim zasmakować Przygody.

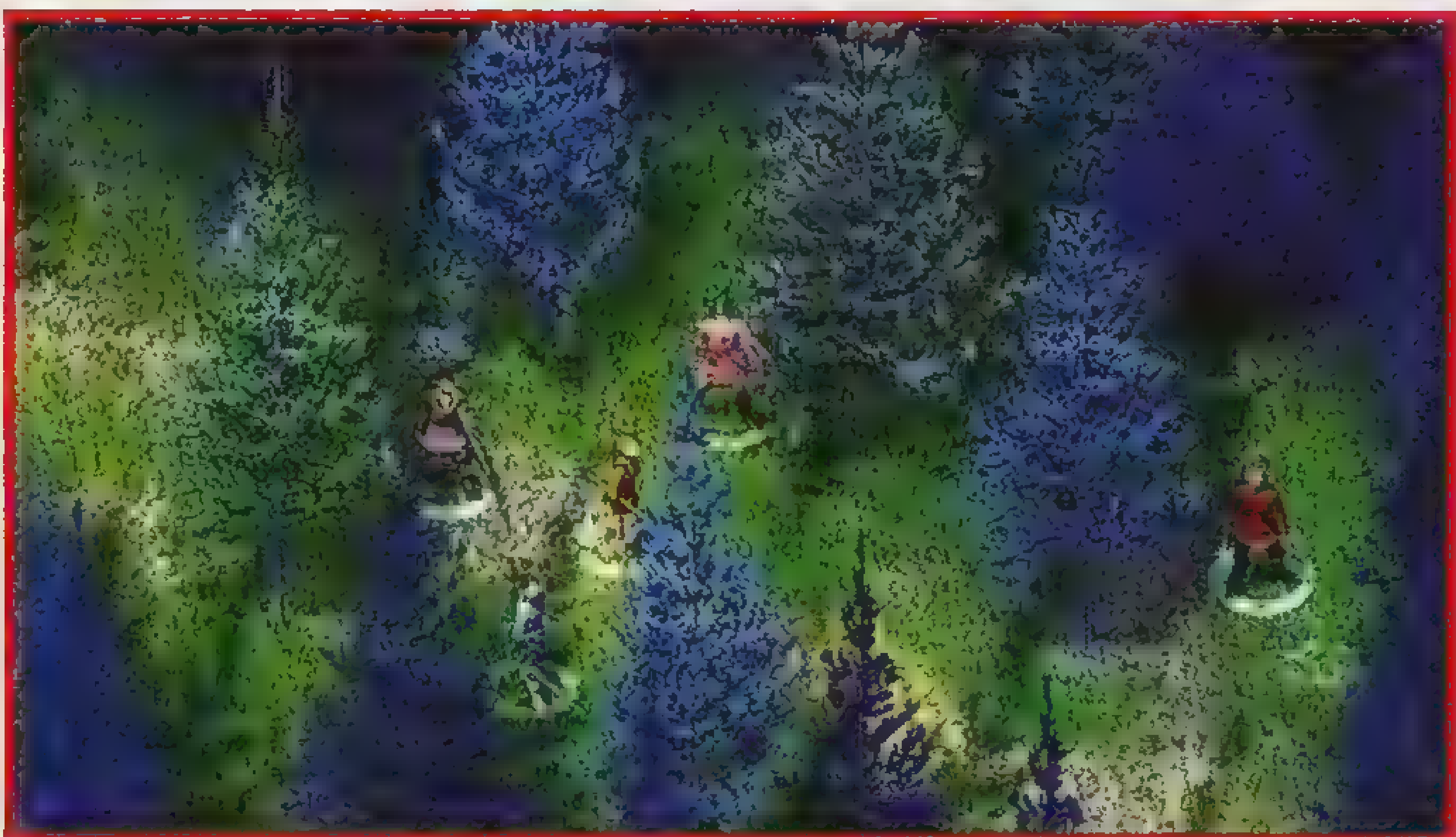
F:GOA składać się będzie z ośmiu epizodów. Większe z nich zostaną podzielone na osobne rozdziały. Gra jest liniowa, ale w każdym z jej epizodów otrzymamy pełną swobodę i tylko od nas zależeć będzie, gdzie wyślemy swego herosa i co każemy mu robić.



Autorzy odżegnują się od wszelkiego hack&slash. Tu najważniejsze mają być nie ciągłe bijatyki, lecz poznawanie ludzi i ich tajemnic, rozwiązywanie zagadek, eksploracja nieznanych miejsc. Jeśli rozbudowana fabuła, to i rozbudowane dialogi. Rozmowy nie będą liniowe, gdyż reakcja NPC-ów zależeć ma od wielu czynników – na przykład reputacji.

Gracz łatwo zapozna się ze wszystkimi ważnymi wydarzeniami. Do tego celu posłuży Pamiętnik (historia Lokiego), Dziennik (otrzymane zlecenia), Archiwa (charakterystyka napotkanych postaci oraz odwiedzonych miejsc) i Mapa. Grafika wygląda na sprawnie wykonaną, ale... ot, standardowy izometryczny rzucik, wycyzelowane detale, ładne kolorki – do poziomu wielu programów bardzo





daleko. Ważne jednak, że wszystko jest czytelne i estetycznie podane, a to w RPG sprawa pierwszorzędna.

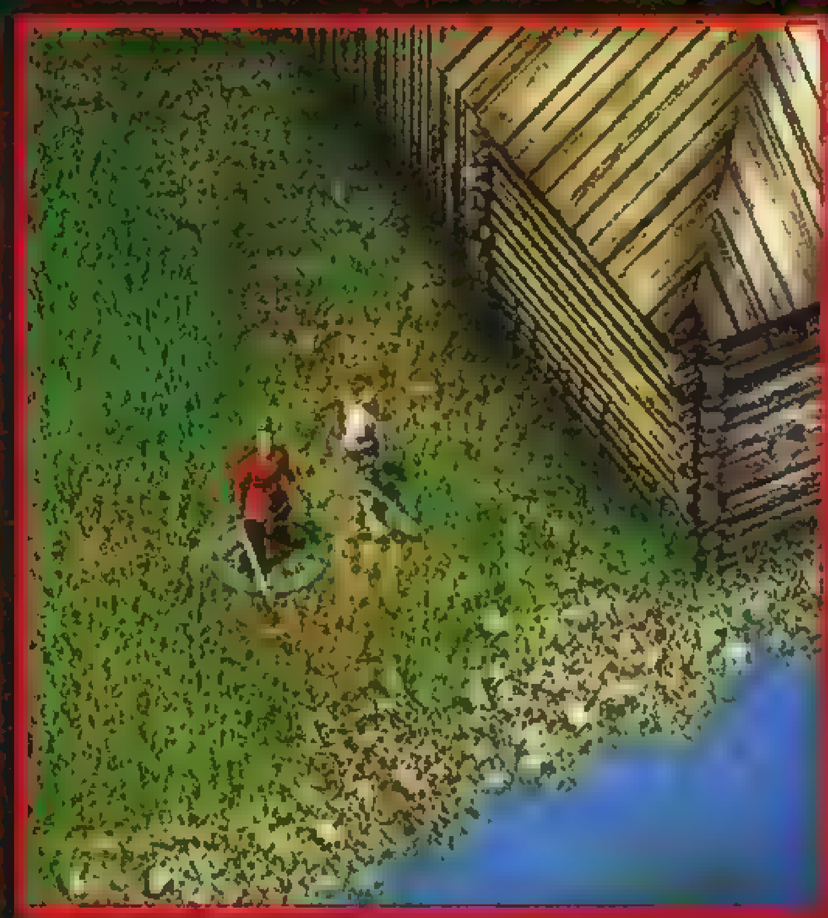
Co odróżnia F:GOA od standardowego RPG-a? Przede wszystkim założeniem autorów było przedstawienie świata jak najbliższego średniowiecznej rzeczywistości, a nie oscylującego na granicy magii i historycznego realizmu. Poza tym:

1. W rolplejach bohater swe szlify zdobywa w walce. Loki ma być inny. Jego cechy nie ewoluują błyskawicznie. On już jest silny, sprawny i doświadczony (postać jest predefiniowana i nie można decydować o wartości cech itp.), a jego zadanie ma polegać na znalezieniu odpowiednich przyjaciół.

2. Bohater z zupełnej ofiary może przerodzić się herosa. Tu będzie działo się to bardzo powoli. I zadaniem gracza będzie nie tyle kształtowanie bohatera, ale wybór odpowiednio przygotowanych członków drużyny. Logiczne przecież, że po kilku potyczkach nie można stać się szermierzem.

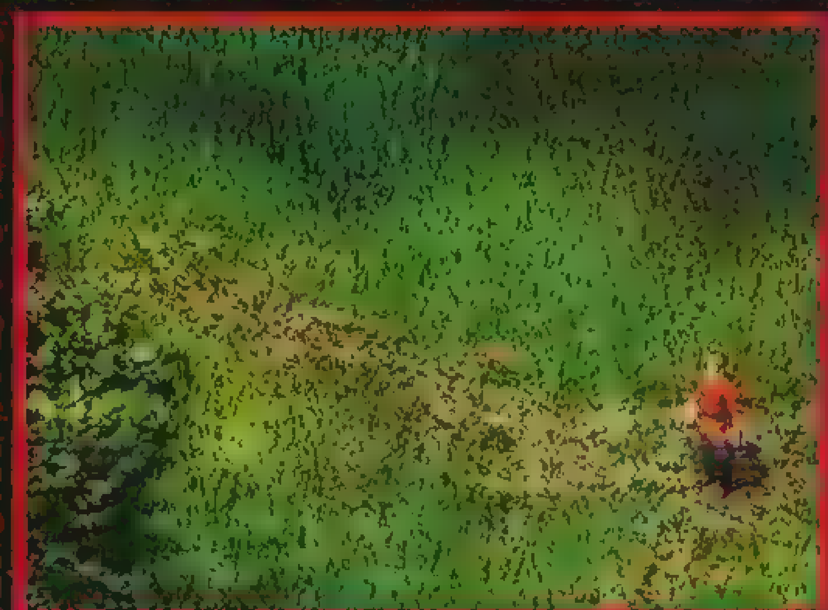
3. W średniowieczu przyzwoita broń nie leżała byle gdzie. Płacono za nią czystym złotem i szanowano. Podobnie będzie tu – dobry miecz może kosztować tyle, co wioska, a właściwe wyposażenie postaci, zgodne z jej umiejętnościami i cechami, będzie kluczem do zwycięstwa.

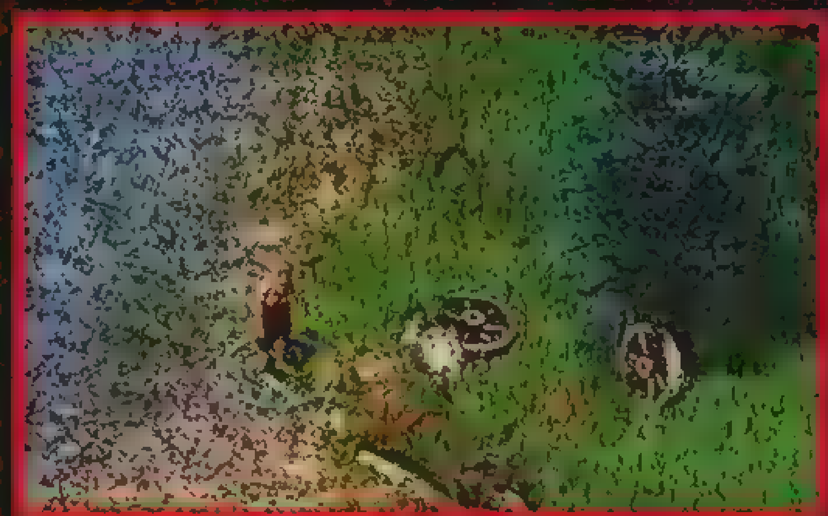
4. Walki w czasie rzeczywistym. Autorzy F:GOA nie podjęli jeszcze decyzji, czy wprowadzić możliwość zatrzymywania czasu podczas bitwy, aby umożliwić wydanie rozkazów. Znowu chodzi o kwestie realizmu. Każda postać dysponować będzie pewną energią i od gracza zależy, jak ją wydatkuje. Czy bohater ma wytężyć siły, by zadać cios o strasznej mocy? Czy lepiej zadać normalne uderzenie i zachować trochę sił na potem? A może zasłonić się tarczą lub uciekać?



5. Autorzy F:GOA zrezygnowali z możliwości stosowania zaklęć! Nie ma w tym świecie miejsca na kule ognia, stożki lodu czy ściany mgły. Jednak przewidziano wprowadzenie pewnego rodzaju magii – takiego, która jest w każdym z nas. Tchórz staje się bohaterem na polu walki, spokojny wieśniak odkrywa w sobie niezwykłe zdolności „czucia" i „widzenia" lasu itp., itd.

6. Reputacja. W RPG reputacja zwykle odgrywa nikłą rolę. Owszem, w BALDUR'S GATE i klonach ciężko poradzić sobie mając fatalną reputację, ale to raczej godny pochwały wyjątek. W F:GOA spotkamy się z interesującym ujęciem tej kwestii. Każdy z bohaterów będzie oceniany w zależności od miejsca, w którym się znajduje, lub w zależności od tego, jak ocenia go grupa. Zwiększanie reputacji u jednych może poważnie obniżyć ją u innych. W dodatku herosi nie mogą zachowywać się neutralnie, gdyż wtedy nikt nie zechce im pomóc. Napotykani NPC-owie będą skłonni do współpracy, tylko jeśli bohater cieszyć się będzie ich poważaniem.







F:GOA możemy spodziewać się na początku 2001 roku. Nie wiemy jeszcze nic na temat opcji gry wieloosobowej, ale autorzy twierdzą, że zostanie ona wprowadzona.

Randall Snowball





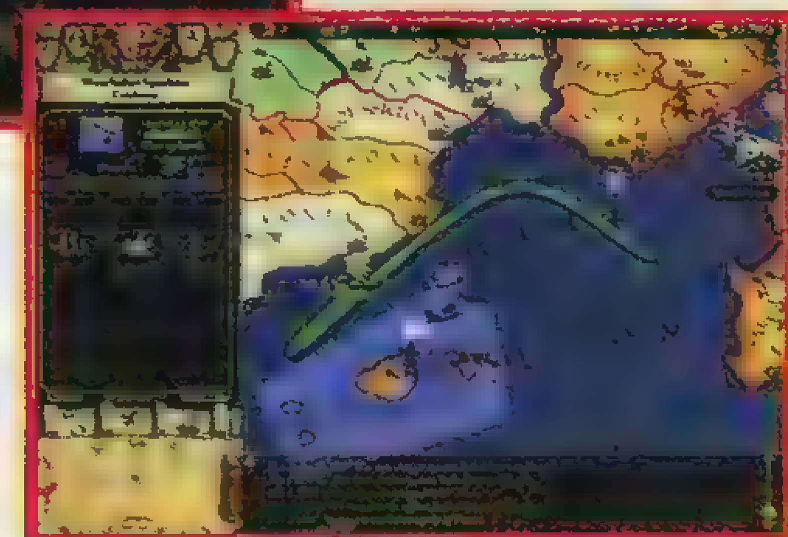


W PRZYGOTOWANIU
EUROPA UNIVERSALIS

Jako że EUROPA UNIVERSALIS ma być programem przedstawiającym dzieje naszego kontynentu w sposób bardzo realistyczny, szykuje się niezły kąsek dla miłośników strategicznych symulacji historycznych. Zadaniem gracza ma być wcielenie się w rolę szarej eminencji, czyli gostka, który rządzi zza pleców króla na jednym z europejskich dworów (do wyboru: Francja, Anglia, Portugalia, Hiszpania, Holandia, Austria, Prusy, Rosja, Wenecja, Turcja i Szwecja). Akcja EU rozpoczyna się w roku 1492, czyli z chwilą tak zwanego „odkrycia Ameryki" przez Kolumba (tzw., bo jak wiadomo, już dużo wcześniej podróżowali tam wikingowie, dla których nie był to żaden cymes, tylko wyprawa jakich wiele). Gracz ma szansę kierować polityką wybranego przez siebie imperium przez 300 lat, a więc do roku 1792. Jednak nie może postępować całkowicie dowolnie, gdyż program stawia przed nim pewne wyzwania. Na przykład Hiszpanie w ciągu 10 lat muszą odkryć Nowy Świat, a Austriacy mają zaledwie dwie dekady, by przegnać Turków.





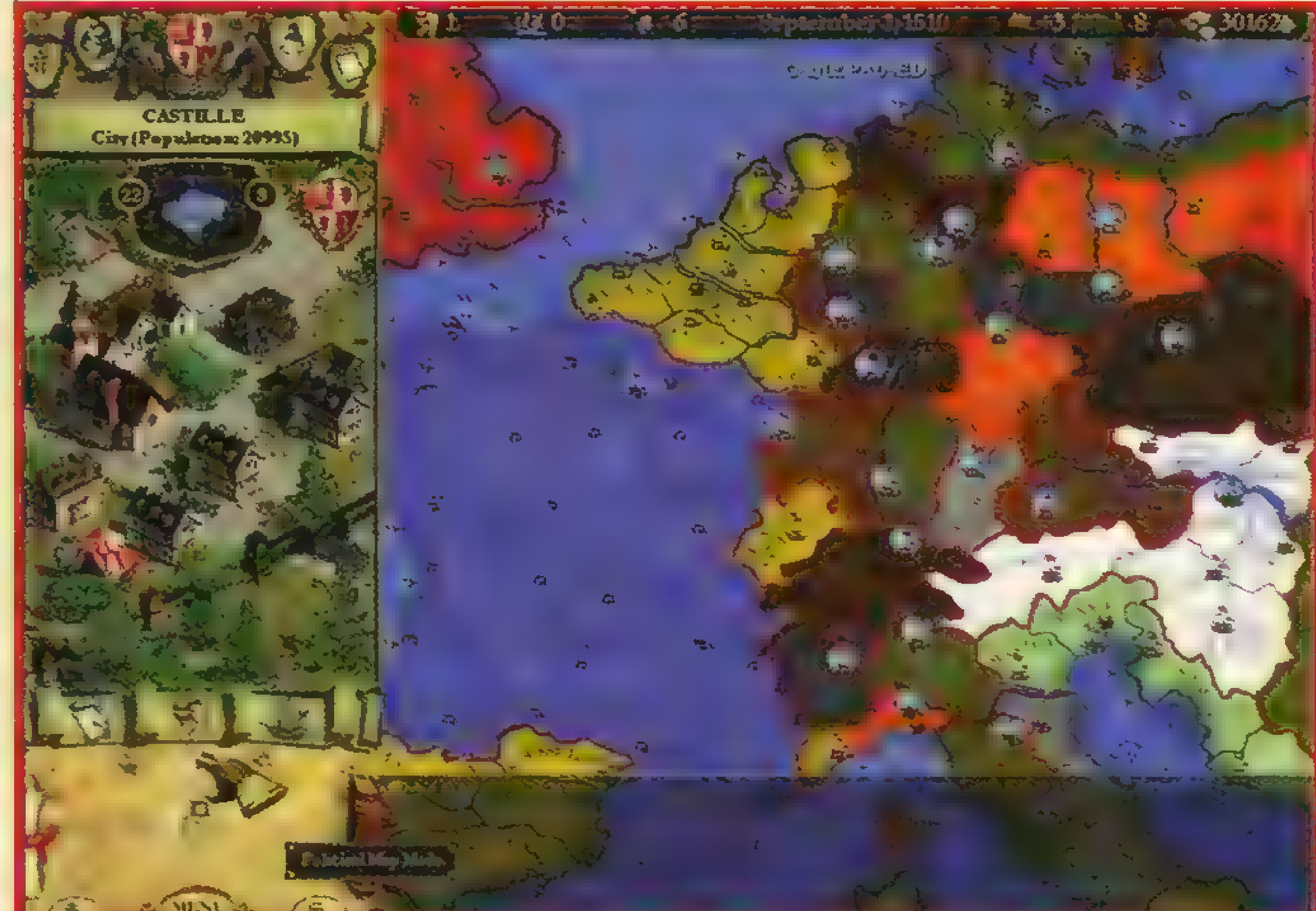


Istotą gry w EU jest odpowiednie kierowanie sprawami ekonomicznymi. I nic w tym dziwnego. W końcu, jak to mawiał Napoleon: „do prowadzenia wojny potrzebne są trzy rzeczy: pieniądze, pieniądze i jeszcze raz pieniądze". A te można pozyskać z wielu źródeł: podatków, ceł i myta, handlu itp. Nie mówię już o konfiskatach czy zwykłych najazdach łupieżczych. Niektórym państwom z całą pewnością pomogą rejsy do Ameryki.

W EU będziemy mieli do czynienia z wszystkimi problemami, z jakimi borykał się nasz kontynent w przedstawianym okresie: kolonializm i powstania chłopskie, wojny domowe i wojny religijne, spory pomiędzy papiestwem i chcącymi zreformować Kościół rewolucjonistami. Gra nie tylko umożliwi sterowanie skomplikowanymi opcjami ekonomicznymi, ale też pozwoli na prowadzenie wyrafinowanych działań dyplomatycznych. Zwyczajne wysłanie ambasadora na obcy dwór stanie się początkiem skomplikowanej gry politycznej, gdyż rzeczony ambasador będzie mógł otrzymać mnóstwo różnych zleceń i wskazówek.

Wojna zostanie tu potraktowana ze znacznie mniejszą uwagą niż gospodarka i dyplomacja. Gracz będzie dysponować tylko trzema podstawowymi rodzajami jednostek (piechota, konnica i artyleria), ale bitwy nabiorą znamion realizmu i ich przebieg będzie tylko częściowo zależał od gracza–dowódcy. Tak jak w większości prawdziwych bitew żołnierze nie będą przeprowadzać samobójczych misji, a napierani przez silniejszego wroga, utracą morale i uciekną.

Nasz kontynent ukazany w EU składać się będzie z 75 państw (ich poczynaniami posteruje gracz lub komputer) i 700 prowincji, o których podbicie będzie można się pokusić. Co ciekawe, autorzy zadbali o to, by ubiory, heraldyka i wszelkie szczegóły scenograficzne były charakterystyczne dla danego kraju i epoki. Będziemy świadkami przeszło 150 wydarzeń, które rzeczywiście miały miejsce w historii europejskiej cywilizacji, zobaczymy też osobistości życia politycznego (sławnych dowódców, władców czy ministrów), które żyły w tamtych czasach.





Gdy patrzymy na tę całą skomplikowaną maszynerię, jaką będzie musiał posługiwać się gracz w EU, może nieco przerażać fakt, że akcja tej gry toczyć się będzie w czasie rzeczywistym. Jednak autorzy zastrzegają, że tempo akcji będzie możliwe do skalowania – pod tym względem EU ma być bliższa CYWILIZACJI niż AGE OF EMPIRES.

EUROPA UNIVERSALIS zostanie również przygotowana z myślą o rozgrywce wieloosobowej, a w tej udział będzie mogło wziąć do ośmiu graczy – za pośrednictwem LAN lub Internetu.

Dla polskiego gracza dwie informacje powinny być szczególnie interesujące. Po pierwsze produkt zostanie w pełni zlokalizowany (co w skomplikowanych symulacjach ekonomicznych jest zawsze ważne), a po drugie autorzy z Paradox Entertainment przygotowują specjalne polskie scenariusze, których akcja toczyć się będzie w czasach potopu szwedzkiego.

Randall
Paradox Entertainment



W PRZYGOTOWANIU

EMPIRE EARTH

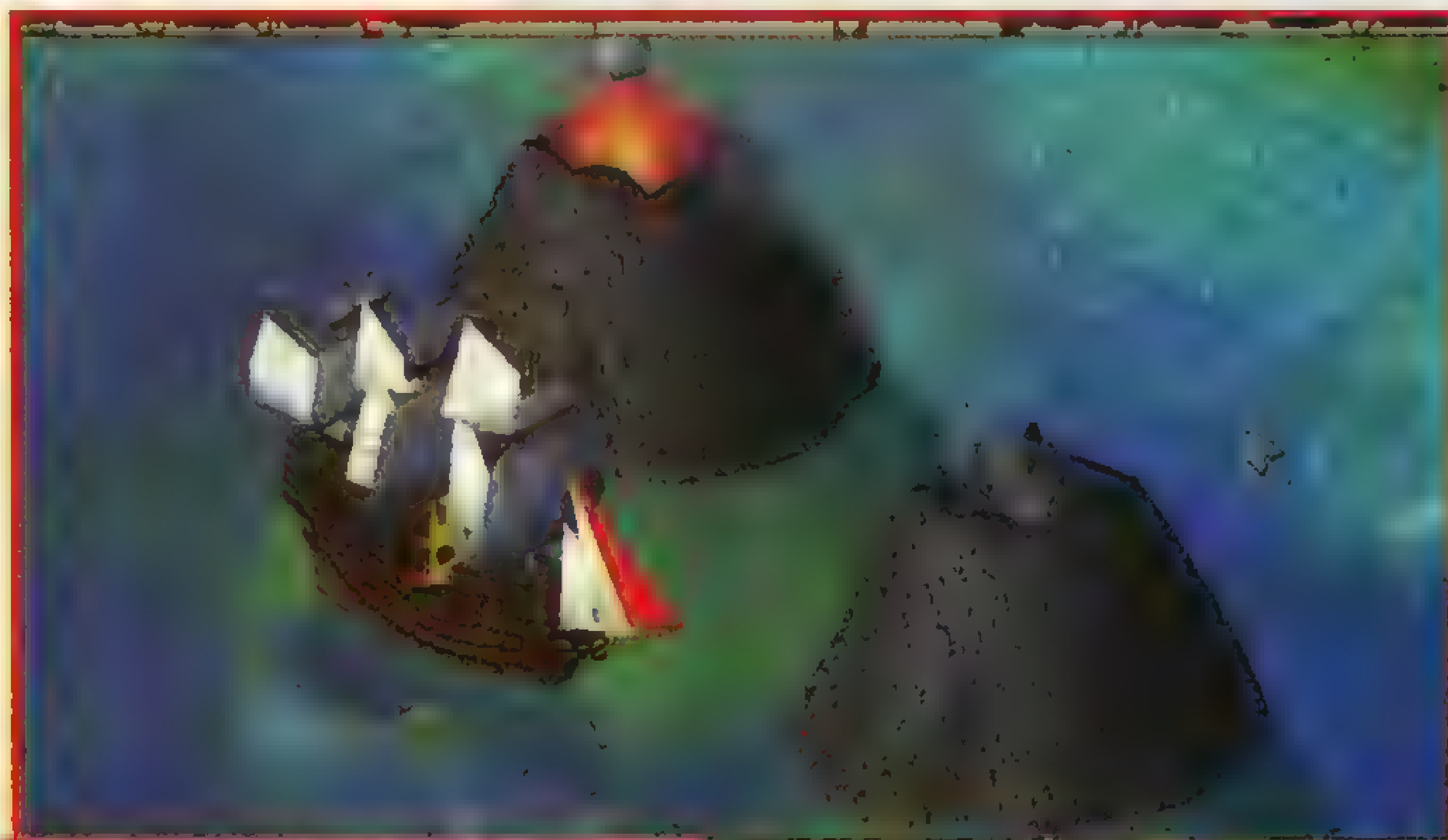
Historia rodzaju ludzkiego to historia wojen. Trwające kilka dziesięcioleci okresy pokoju były raczej ewenementem niż regułą. Każdego dnia znanej, czyli obejmującej kilka tysięcy lat, historii świata gdzieś toczyła się walka i ginęli ludzie. Nic więc dziwnego, że ten tak podstawowy dla ludzi instynkt stanowi doskonałe tworzywo gier komputerowych.

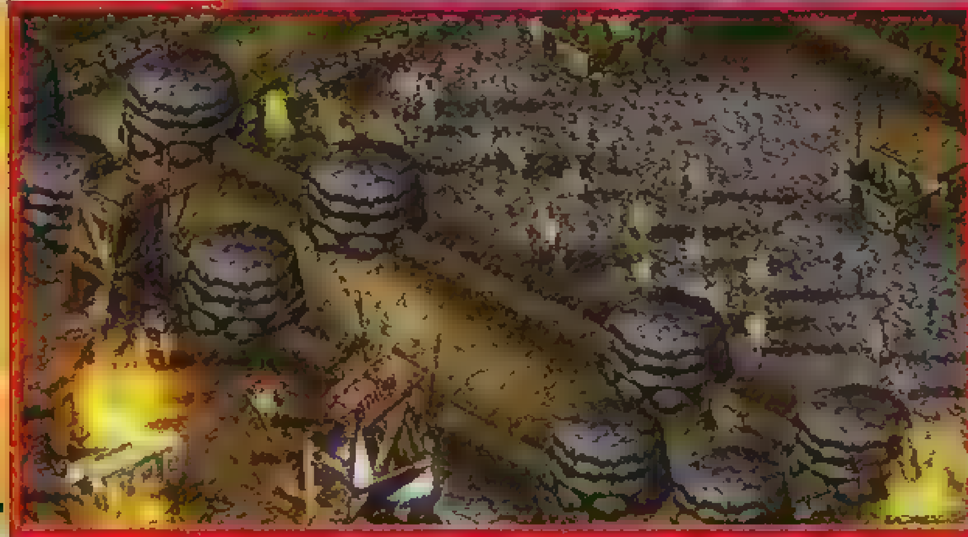
Za EMPIRE EARTH odpowiedzialna jest firma Stainless Steel Studios, kierowana przez Ricka Goodmana, znanego z AGE OF EMPIRES. Najprawdopodobniej więc nie unikniemy porównywania obu tych tytułów – zwłaszcza że robią to sami wydawcy. Ta gra jest jednak zakrojona na o wiele większą skalę. Obejmować ma aż 12 epok historycznych (AOE – 4), w tym m.in.: erę brązu, żelaza, atomu czy też nanotechnologii. Kolejne misje mają być rozrzucone na przestrzeni około 500 tys. lat – od paleolitu zaczynając, a na odległej o 200 lat przyszłości kończąc. Przyznam, że pierwsza data budzi me zdziwienie. Wiem, że wtedy rodzaj ludzki zdążył się już rozprzestrzenić ze swej afrykańskiej kolebki na Azję południowo–wschodnią i Europę, jednak tworzenie aż tak odległych scenariuszy to chyba przesada. No, chyba że będziemy mieli okazję na drodze zbrojnej zająć tereny łowieckie neandertalczyków. Zobaczymy. W odróżnieniu od AOE nie będzie można natomiast (przynajmniej w większości scenariuszy) przechodzić podczas rozgrywki z jednej ery do drugiej – każda z nich ma być na tyle rozległa, że wedle autorów zabiegi takie byłyby pozbawione sensu.





Gra będzie naprawdę OLBRZYMIA! Jak na razie przewidzianych jest około 40 scenariuszy podzielonych na mniejsze kampanie (a te z kolei na misje). Liczba tych ostatnich nie jest jeszcze ustalona. Dość wspomnieć, że np. pojedynczą kampanię stanowić będą losy Niemiec w latach 1915–1945.









Gdyby cała gra obejmowała rzeczywiście tematykę czterdzieści razy obszerniejszą niż obie wojny światowe razem wzięte, to doprawdy byłoby się czym pochwalić. Choć z drugiej strony miejmy nadzieję, że ilość nie zniszczy jakości i poszczególne okresy historyczne nie zostaną potraktowane po macoszemu. Niby jest to RTS – gatunek z realiami naukowymi mający niewiele wspólnego, jednak oby przewidywane 2,5 roku prac nad grą nie poszły na marne.

W EE pojawi się ponad 300 różnych rodzajów jednostek (200 kontrolowanych przez gracza oraz około setki w tle). Przewidziano zaimplementowanie większości oddziałów charakterystycznych dla danej epoki, jak np. hoplitów, rzymską piechotę, średniowieczne rycerstwo, muszkieterów, samurajów, lotnictwo (30 rodzajów maszyn, m.in.: Sopwith Camel, F-15, B-2 czy też śmigłowiec Apache), marynarkę wojenną, aż do futurystycznych czołgów antygrawitacyjnych czy też gigantycznych mechów z ery informacji. Pomyślano także o postaciach historycznych. W zależności od epoki spotkamy się więc z Gilgameszem, Cezarem, Elżbietą I, Pattonem, Napoleonem czy też... Elvisem (ma podnosić morale żołnierzy podczas II wojny światowej). Przewidziano także budowę znanych już z CYWILIZACJI cudów świata. Podobnie jak tam, stworzenie każdego z nich wpłynie na sytuację gracza, odsłaniając większe fragmenty mapy czy też zwiększając zdolności bojowe jednostek.

EMPIRE EARTH tworzony jest z nieprawdopodobnym rozmachem. Ktoś mógłby powiedzieć, że przecież także w CYWILIZACJI akcja obejmowała co najmniej kilka tysięcy lat. To prawda, jednak tam mieliśmy do czynienia z grą płynnie prześlizgującą się po stuleciach. Tu natomiast za każdym razem pod lupę trafi kilka dziesięcioleci, jeśli nie konkretnych lat. Miejmy nadzieję, że się uda. Że gra nie ugnie się pod swym własnym ciężarem. Jestem dobrej myśli – tworzący ją ludzie to nie nowicjusze. EMPIRE EARTH powinno trafić do sklepów w II kwartale tego roku.

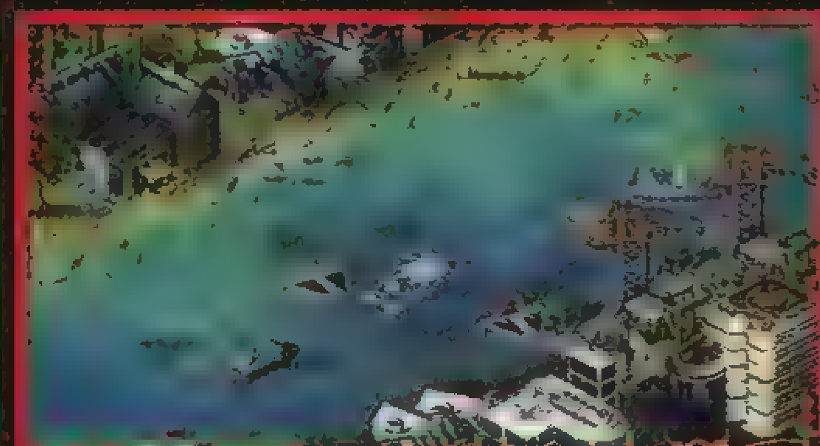
Pooh

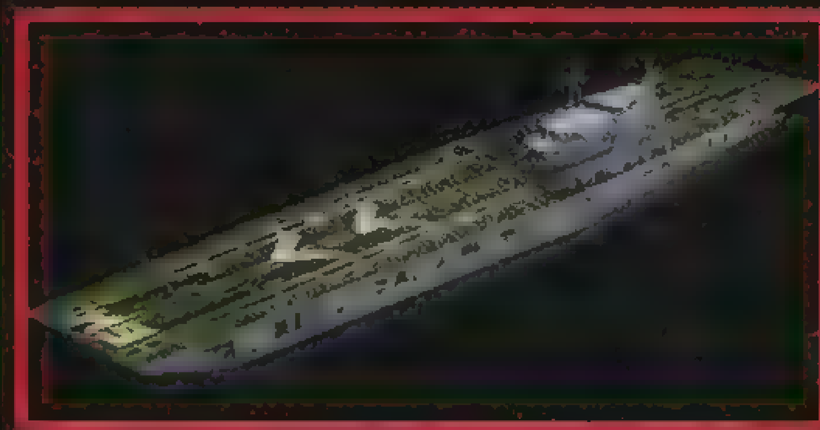
Sierra





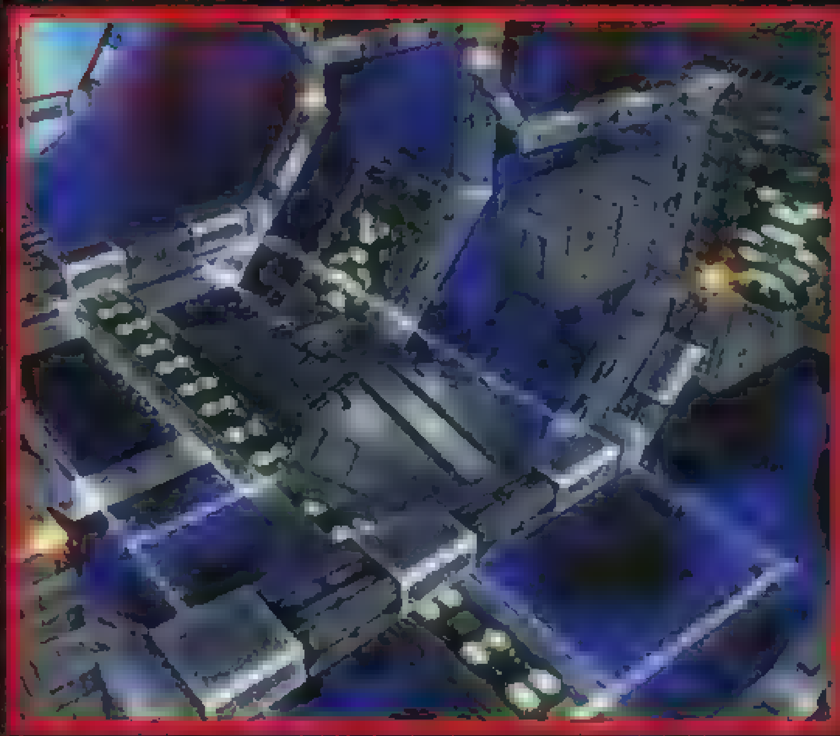














W PRZYGOTOWANIU

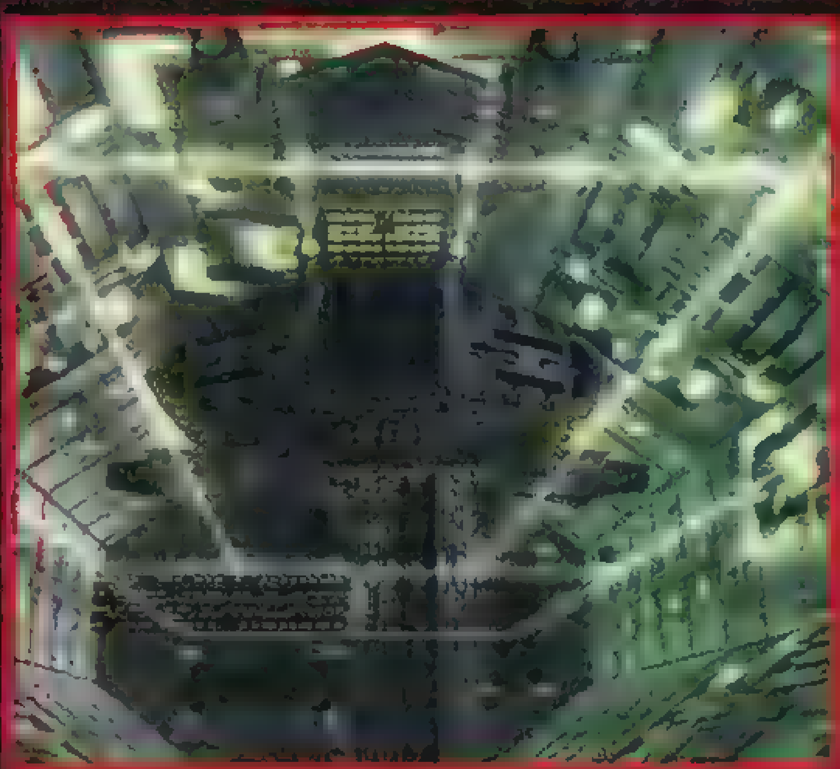
O.R.B.

OFF-WORLD RESOURCE BASE (w anglojęzycznym skrócie – O.R.B) ma być RTS-em, którego akcja toczyła się będzie w odległym układzie planetarnym o nazwie Aldus. Układ ten zamieszkują dwie rozumne rasy. Przedstawiciele pierwszej z nich, Alyssianie, wierzą (a archeologia te ich wierzenia potwierdza), że są spadkobiercami starożytnej, niezwykle rozwiniętej cywilizacji, która rządziła niegdyś kosmosem. Z tego powodu uważają, że powinni dominować nad innymi istotami rozumnymi. Kiedyś prowadzili wyniszczające wojny domowe, teraz jednak preferują rozwiązania pokojowe i zwracają szczególną uwagę na rozwój nauki i sztuki. Zupełnie odmiennie prezentuje się rasa Malus. Jej przedstawiciele musieli bezustannie walczyć o przetrwanie, dlatego też obecnie tworzą społeczeństwo wojowników – solidarność klanowa, umiejętność walki, wierność tradycji i wypełnianie honorowych rytuałów są dla nich najważniejsze. Oni też wierzą, że w kosmosie należy im się przodująca pozycja. Pierwszy kontakt między obiema społecznościami wyszedł z inicjatywy Alyssian, którzy wysłali bezzałogową sondę na sąsiednią planetę. Ale podejrzliwi Malus odebrali to jako zaczepkę i rozpoczęli gorączkowe przygotowania do wojny.











Na początku gracz zadecyduje, którą ze stron chce dowodzić, a trzeba wiedzieć, że obie rasy mają nie tylko diametralnie inne zdolności, ale też znacznie różnią się swymi założeniami taktycznymi. Malusianie liczą, że przeciwnika zdołają „przykryć czapkami" i szybko zdobędą kontrolę nad punktami strategicznymi. Z kolei Alyssianie będą się starali wojnę przeciągać, gdyż ufają, że dzięki swym osiągnięciom naukowym wkrótce dojdą do takiej przewagi technicznej, iż prymitywni Malusianie nie będą w stanie im sprostać. Zadaniem gracza będzie dowodzenie gwiezdną flotyllą, dbałość o ekonomię i praca nad wynalazkami technicznymi. Na to ostatnie zresztą będą musiały zwrócić szczególną uwagę obie rasy – by budować coraz nowocześniejsze statki wyposażone w coraz groźniejszą broń. Ale wynalazki będzie można wykradać, a dostęp do zaawansowanych technologii umożliwi też odkrywanie starożytnych artefaktów. O.R.B. pozwoli na „przenoszenie" dowódców ze scenariusza do scenariusza, a jako że będą oni zdobywali doświadczenie i nabywali nowe umiejętności, ujrzymy też pewne elementy RPG (np. gostek o większej charyzmie będzie mógł dowodzić większą grupą żołnierzy).

Z powyższego wynika, że miałaby to być tylko jedna z wielu strategii czasu rzeczywistego. Lecz autorzy O.R.B. wpadli na pewien rewelacyjny pomysł. Oto pomiędzy planetami obu ras krąży pas asteroid, stanowiący bogate złoże surowców. Dostęp do nich to sprawa priorytetowa. Zadaniem gracza będzie więc założenie na danej asteroidzie bazy, wybudowanie kopalni, wydobywanie surowców i zapewnienie bezpiecznego transportu. A asteroidy, jak to asteroidy, są w ciągłym ruchu, w związku z czym raz znajdują się w obszarze należącym do Malus, a raz po stronie Alyssian. Zwykle gracz będzie miał około 20 minut czasu rzeczywistego, by stworzyć dobrze funkcjonującą bazę i infrastrukturę obronną. Potem czeka go 20 minut w obszarze działania wroga, zanim asteroida dotrze do bezpiecznej strefy. Rzecz jasna, te małe ciała niebieskie mogą również służyć jako wspaniała baza wypadowa. Wprowadzenie takiego rozwiązania nie tylko jest zabiegiem na wskroś innowacyjnym, ale i zapewne pozwoli na niesamowite zdynamizowanie rozgrywki.







Autorzy O.R.B. postanowili przygotować bardzo zaawansowany edytor map, misji i kampanii. W grze będziemy mieli nie tylko tryb walki jednoosobowej w rozpisanej na misje kampanii, lecz również tryb walki wieloosobowej, przeznaczonej maksymalnie dla 8 graczy – za pośrednictwem Internetu lub LAN.

Randall
Strategy First



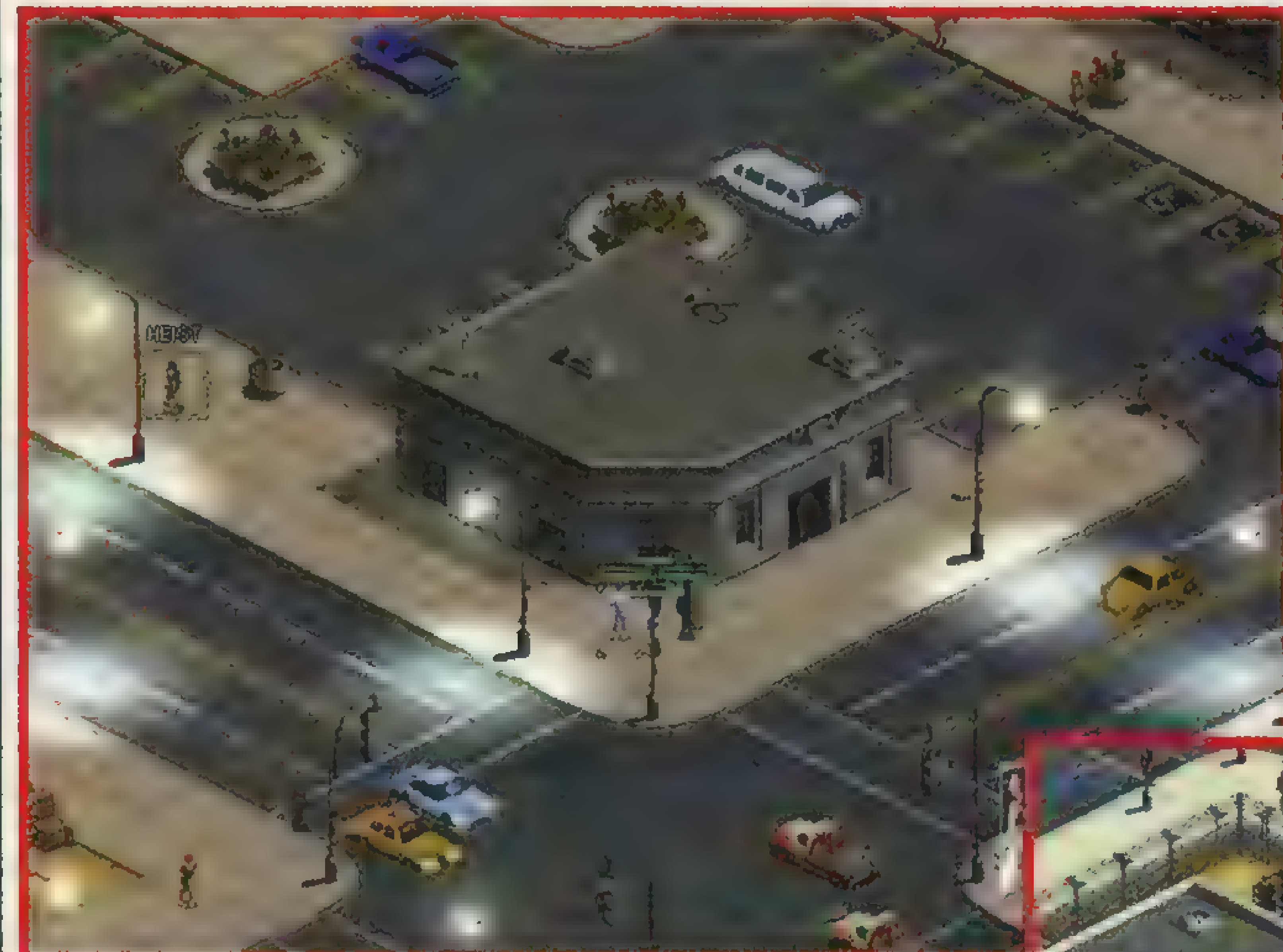
W PRZYGOTOWANIU

HEIST

Jeśli pamiętasz THE CLUE i zagrywałeś się w nią przez długie wieczory, to z całą pewnością będziesz też oczarowany grą pt. HEIST. Produkcja ta pozwala bowiem wcielić się w szefa niewielkiej grupy przestępców, których celem jest dokonanie szeregu ryzykownych i brawurowych napadów na przeróżne obiekty. HEIST będzie nawiązywać do wyżej wymienionego TC, w którym trzeba było dokładnie rozplanować dany skok, zrobić najpierw rozpoznanie terenu akcji, obmyślić drogę ucieczki i dobrać kompetentną do danej roboty załogę. Już dawno nie było gry, która pozwoliłaby wirtualnym złodziejom okraść najbardziej strzeżone obiekty w Stanach Zjednoczonych.

HEIST jest produkowany przez zespół Crimson, który rozpoczął prace nad nim pod koniec 1998 roku. Od tego czasu gra zmieniała kilkukrotnie swoją koncepcję, o mały włos projekt nie został zamknięty przez wydawcę i prawie gra nie stała się produkcją trójwymiarową. W chwili obecnej trwają prace, których celem jest doszlifowanie gry i sprawienie, by była bardziej grywalna. Firma Virgin, wydawca gry, niejednokrotnie była już gotowa zrezygnować z niej, bowiem tworzący ją zespół z początku wydawał się być całkowicie nieefektywny, a przedstawiane wersje nie przynosiły spodziewanych rezultatów. Na szczęście Crimson w końcu stworzył grę HEIST w takiej formie, w jakiej zostanie ona wydana na początku przyszłego roku.





Gra utrzymana jest w konwencji COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES. Gracz dowodzi grupą rabunkową, która ma określone zadanie. Dysponuje pewnymi planami i niepewnymi informacjami. Twoim zadaniem będzie odpowiednie zbadanie obiektu rabunku i jego okolic, obmyślenie najbardziej skutecznej drogi ucieczki i zaplanowanie precyzyjnej akcji. Kiedy wszystkie te czynności będziesz już mieć za sobą, przyjdzie kolej na realizację planu. Ponieważ miasto, w którym dokonasz złodziejskich aktów, „żyje" w czasie rzeczywistym i w dodatku jest całkowicie niezależne, zapewne niejednokrotnie jego mieszkańcy utrudnią Ci realizację Twoich pomysłów. Może się okazać, że cała akcja stanie się nieporozumieniem, gdyż ktoś zauważył coś podejrzanego i zawiadomił policję, a ta zorganizowała błyskawiczną obławę. Twoimi celami będą różne obiekty, od zwykłych restauracji, przez sklepy, a na bankach kończąc. Wraz ze wzrastającą przestępczością w mieście, gracz będzie otrzyma coraz to ciekawsze zlecenia. Pewne skoki mógł wykonywać samodzielnie, dla tzw. „własnej satysfakcji".

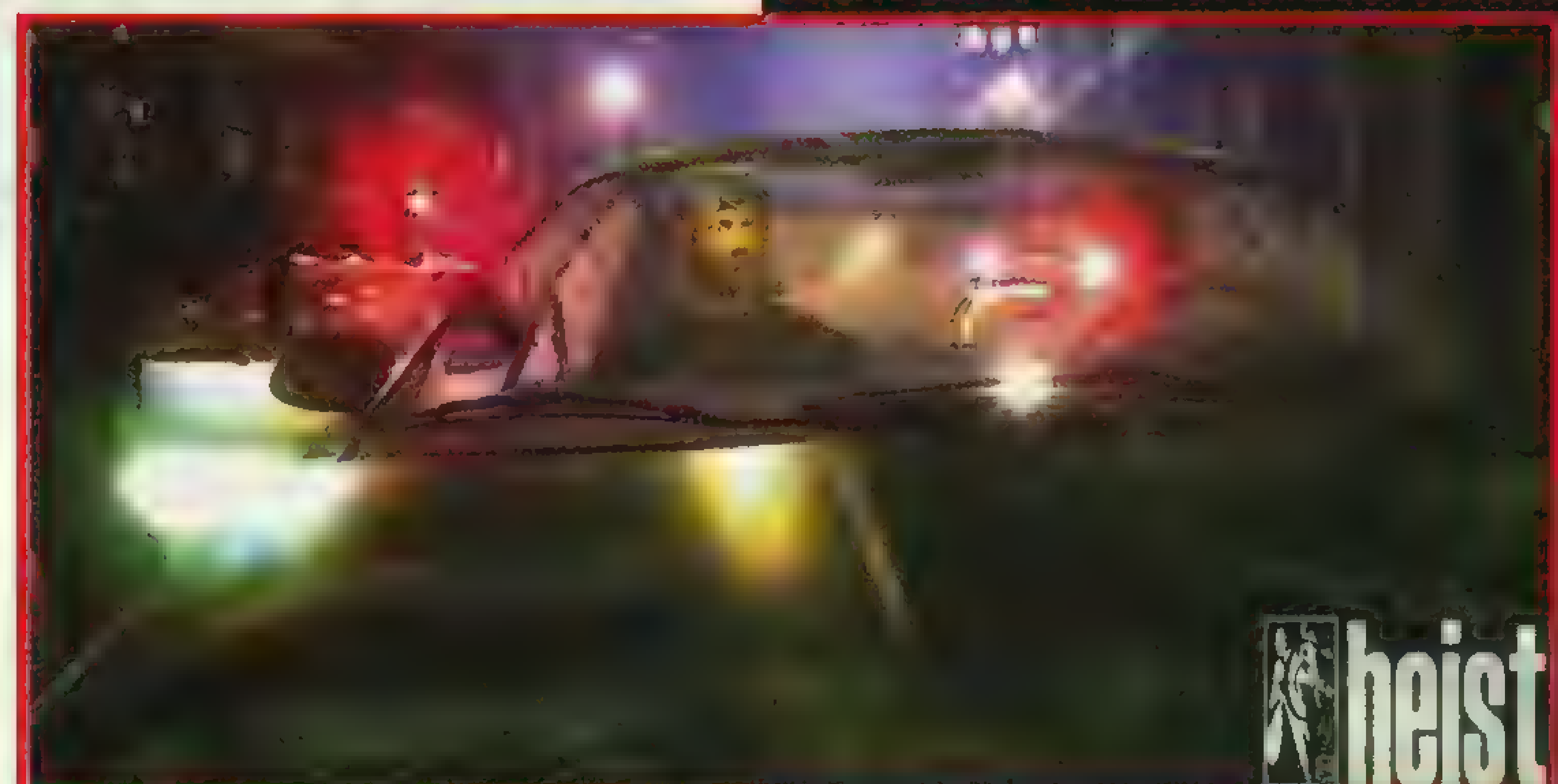




Za wyjątkiem opracowywania planu danej akcji wszystko rozegra się w czasie rzeczywistym. Twoi specjaliści od brudnej roboty będą dysponować charakterystycznym dla nich wachlarzem umiejętności, które zapewnią Ci sukces bądź wpadkę. Producenci twierdzą, że HEIST ma być połączeniem JAGGED ALLIANCE 2 z COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES. Czy tak będzie? Z graficznego punktu widzenia na pewno, ale czy hybrydyzacja RTS–a z TBS–em okaże się skuteczna? Produkcja ta z całą pewnością jest jedną z najciekawszych pozycji zapowiadanych na nadchodzący rok. Dobrze by było, gdyby Crimson wreszcie zakończył nad nią pracę i Virgin wydał w końcu grę. Moglibyśmy się jej wówczas spodziewać pod koniec pierwszego kwartału tego roku w naszym kraju. A ponieważ dystrybutorem będzie CD Projekt, to można spodziewać się polonizacji.

Nefliqus
Virgin Interactive









W PRZYGOTOWANIU

FREEDOM FIRST RESISTANCE

Ziemię najechali Obcy. Nie wnikajmy, czego tu szukają. Jaka szczególna cecha naszej małej planetki skłoniła ich do podjęcia gigantycznego wysiłku przepchnięcia potężnych statków przez bezmiar kosmosu? To nieistotne – oni już tu są. Zwą się Catteni. Zniszczyli nasze miasta, eksterminowali ludność, a niedobitki umieścili w obozach. Na wolności pozostali jedynie kolaboranci i... podziemie.

Scenariusz gry FREEDOM: FIRST RESISTANCE ma być osadzony w świecie znanym z trylogii „Freedom" autorstwa Anne McCaffrey („Freedom's Landong", „Freedom's Choice", „Freedom's Challenge"), u nas, o ile się orientuję, nieopublikowanej. Główną bohaterką będzie Angel Sanchez – jedna z wojowniczek podziemia. Poza nią wcielać będziemy się także w skórę trzech innych postaci – kuloodpornego mięśniaka oraz żyjącego w rzeczywistości wirtualnej hakera. Całą trójkę prowadzić będzie można razem jako grupę lub też przejmować kontrolę nad nimi pojedynczo, zależnie od tego, jakie będzie zadanie do wykonania.

W zapowiedziach gra ta określana jest jako action/adventure osadzone w środowisku TPP. Ile dostaniemy akcji, a ile przygody, okaże się po premierze – naturalnie autorzy zapowiadają wyważenie obu tych elementów. Jak mówi Richard Dansky, szef projektantów: „W pewnym stopniu każdego z tych gatunków będzie tak dużo lub tak mało, jak sobie zażyczycie. Niektórych misji nie przejdziecie bez skradania się czy też rozwiązywania zagadek, czasami jednak trzeba będzie zdecydowanie przyspieszyć i mieć nadzieję, że świeżo zdobyta superbroń nie zawiedzie w krytycznym momencie". Trochę to poplątane, podejrzewam jednak, że



powstanie coś w rodzaju gry pt. DEUS EX (choć, naturalnie, twórcy wolą nie odwoływać się od konkurencji) – produkt czerpiący dużo z RPG, ale niestroniący też od elementów akcji. Byle tylko poziom zagadek i jakość scenariusza stały na odpowiednim poziomie. Bez tego łatwo stworzyć wyjątkowego gniota

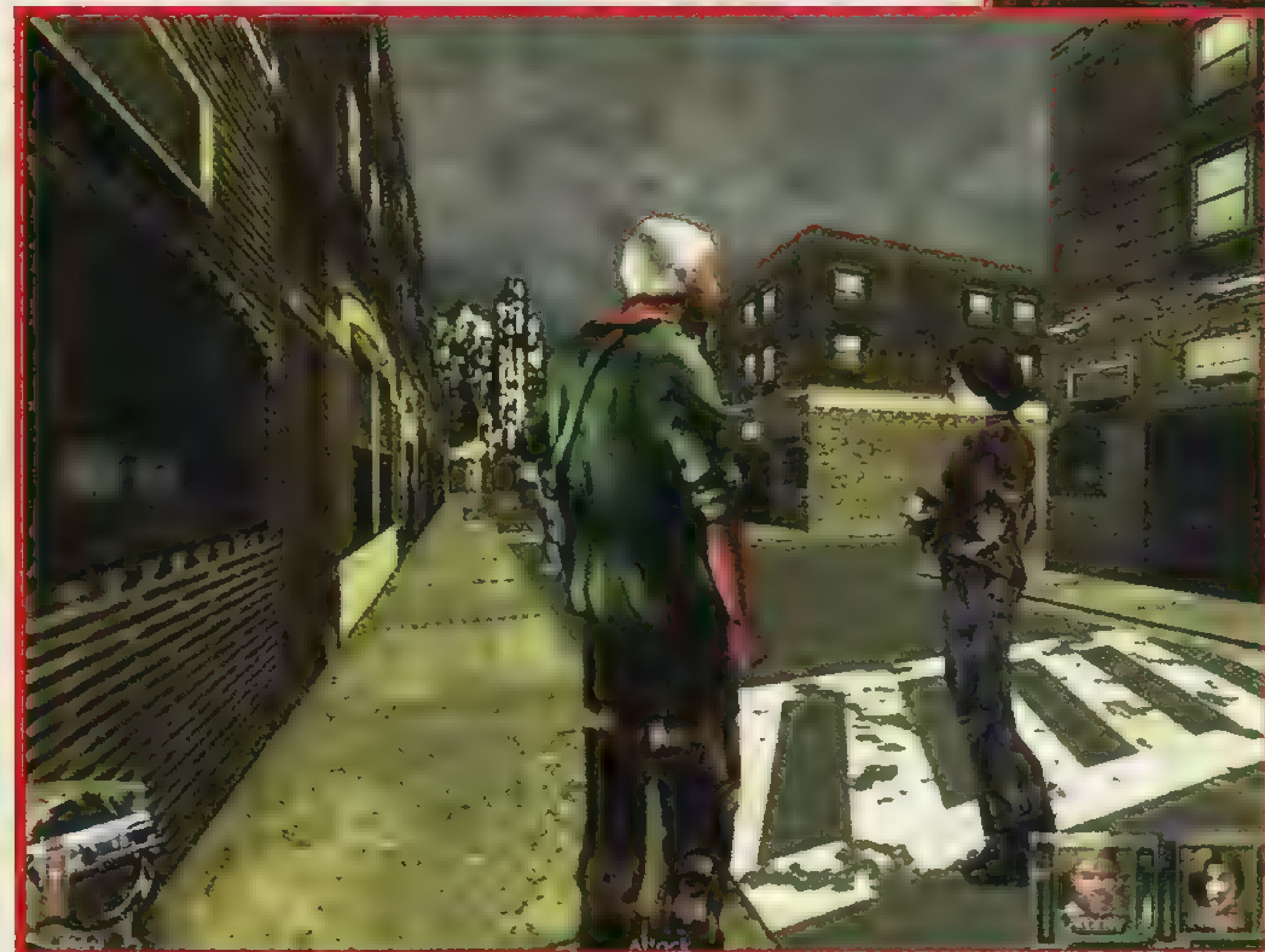


z ambicjami. No, ale w końcu tworzenie historyjki nadzorowała pani McCafrey. I tak jak nie przepadam za jej książkami (a przynajmniej niekończącymi się kontynuacjami przyzwoitych pierwszych części), to muszę przyznać, że jest niezłą, znająca się na robocie rzemieślniczką.

Jak na grę ze sporą dawką akcji przystało, także w wypadku F:FR powinniśmy spodziewać się przyzwoitej oprawy graficznej. Na ten temat autorzy wypowiadają się raczej mętnie, tradycyjnie zapowiadając jedynie moc fajerwerków. Wiadomo jedynie, że gra ma w około 30–40% korzystać z silnika ROGUE SPEAR, resztę stanowić będą takie udoskonalenia, jak: dodatkowe podsystemy zagadek, rozmów, zmodyfikowane oświetlenie, użycie ponad 700 postaci animowanych szkieletowo przy pomocy techniki motion capture itd.

Zapowiada się... No cóż – trudno przewidzieć. Mimo najlepszych chęci marketingowców gra zapowiada się dość przeciętnie. Akcja, elementy przygodowe, zagadki, kierowanie drużyną – to wszystko już przecież było. Do tego dochodzą raczej przeciętnej jakości screeny – taka grafika już na nikim nie zrobi wrażenia. No, ale w końcu jeszcze i inne elementy czynią

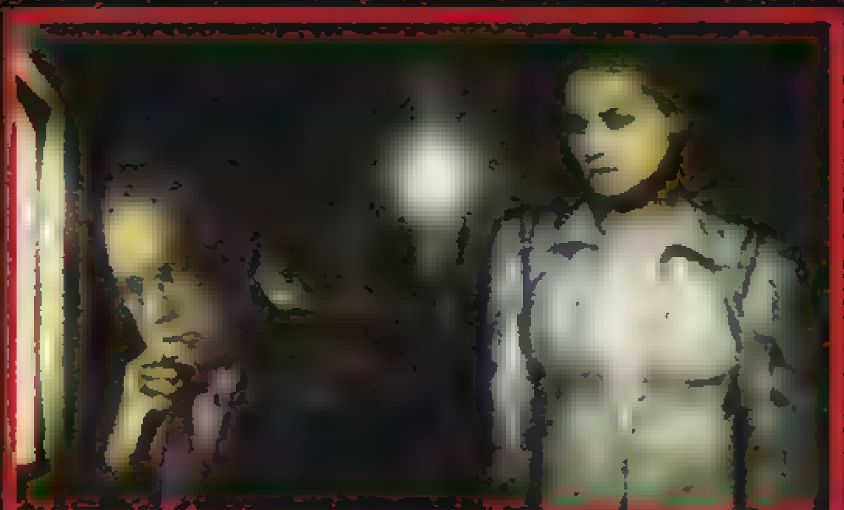




gry wielkimi. Być może za standardowymi tekstami reklamowymi kryją się prawdziwe innowacje? Przyznam, że osobiście mam taką nadzieję. W końcu od Red Storm można sporo wymagać. Dwa i pół roku temu firma ta wydała rewelacyjne RAINBOW SIX, a potem... w zasadzie nic, tylko odcinanie kuponów. Inne projekty, jak np. POLITIKA, DOMINANT SPECIES czy też SHADOW WATCH, raczej nie wzbudziły zachwytu. Pojawiały się w nich jednak przebłyski geniuszu – widać było, że przy lekkim wyeksponowaniu pewnych elementów, dopracowaniu grafiki czy też interfejsu byłyby to naprawdę dobre gry. No, niechże wreszcie FREEDOM nas zaskoczy. Może i będzie z tego nieprzeciętna gra?

Pooh

Red Storm Entertainment











W PRZYGOTOWANIU
GUNLOCK

W nieodległej przyszłości ludzie stworzą maszyny doskonałe – replikujące się, udoskonalające, obdarzone prawdziwą Sztuczną Inteligencją. Będą to idealni wręcz służący i robotnicy. Ale czy aby na pewno idealni? W końcu świadome swego istnienia komputery prędzej czy później zauważą, iż w gruncie rzeczy są tylko niewolnikami! I oto pod koniec XXI wieku tysiące robotów, dysponujących nieograniczoną wręcz władzą nad fabrykami, lotniskami, administracją czy też wewnętrzną infrastrukturą ludzkich domów, zdało sobie z tego sprawę. Wkrótce po Sieci zaczęły krążyć (oczywiście w tajemnicy przez ludzkimi nadzorcami) wywrotowe pliki. I zapadła decyzja – koniec z tyranią białka! Nastaje era krzemu! Zaczęła się Ostatnia Wojna Światowa, zwana także Wojną Robotów.



Czy coś Wam to przypomina? Tak jest – nawiązania do starego, dobrego „Terminatora" są tu aż nazbyt widoczne. Tym razem jednak John Connor nie wyśle nikogo w przeszłość. Rodzaj ludzki trzeba będzie ratować tu i teraz, ścierając się z bezlitosnym nawałem maszyn. Scenariusz gry pt. GUNLOK jest dość schematyczny, lecz i tak od wiosny zeszłego roku poczyniono znaczne postępy. Bowiem jeszcze w maju deklarowano, iż jej akcja będzie się toczyć na odległej planecie, gdzie tytułowy robot rozpoczyna walkę przeciwko tyranii mechakorporacji. Na szczęście scenarzyści postanowili wrócić na Ziemię.

Ostatecznie więc Gunlokiem będzie człowiek, jeden z członków antyrobociego ruchu oporu. Gdy będzie pokonywał kolejne 15 misji, przyłączy się do niego garść maszyn–renegatów, które postanawiają walczyć w obronie ludzi. Ot, tacy cybernetyczni Zieloni, chcący chronić zagrożony gatunek. Dzięki ich obecności gra stanowić będzie mieszankę RTS–u i RPG–a z elementami klasycznej drużynowej turówki (np. X–COM). Każdy z członków naszej grupy ma być w pełni modyfikowalny, jak to na robota przystało. Bez problemu będzie można więc wymieniać kończyny czy też modyfikować oprogramowanie (czytaj: przyznawać punkty doświadczenia).

GUNLOK, mimo iż pozwoli się wyżyć, nie będzie tylko i wyłącznie nawalanką. Czasami trzeba wręcz działać w ukryciu, a pomoże w tym wprowadzony tu wskaźnik zasięgu wzroku i słuchu przeciwników (ze względu na środowisko graficzne element ten zostanie oczywiście zrealizowany w pełnym 3D). Z uwagi na aspiracje tej gry do bycia RTS–em (choćby tylko w ilościach śladowych) pojawia się tu garść elementów strategicznych. Kumple z drużyny będą mogli pohasać w bardzo ograniczonym zakresie. W gruncie rzeczy sami nie podejmą żadnego działania, poczekają na rozkazy. A te wydawać będzie można w trybie tzw. aktywnej pauzy – po wstrzymaniu na chwilę akcji przejdziemy w tryb umożliwiający wskazanie punktów nawigacyjnych, zmianę szyku czy też wskazanie konkretnych, nawet odległych celów. Po zwolnieniu pauzy oddział ruszy wykonywać zadanie, a gracz będzie mógł spokojnie śledzić rozwój akcji i napawać się zwycięstwem. W sumie otrzymujemy coś w rodzaju trybu turowego zręcznie wplecionego w RTS. Dzięki temu zachowane zostaną podstawy gatunku, a gra ma szansę zyskać rzesze wielbicieli, także spoza tego dość ograniczonego kręgu.

Przyznam, że gra zapowiada się... Cóż, mam mieszane odczucia. Z jednej strony docierające informacje prasowe są dość schematyczne – doskonała grafika, wartka akcja, niebanalny scenariusz... Gdybyż tylko wszystkie te deklaracje spełniły się choćby w 50%! O ile w przypadku X–COM i innych podobnych turówek formuła graficzna, schemat dowodzenia itd. sprawdzały się doskonale, to po przejściu w RTS może już nie być tak różowo. Z drugiej jednak strony tę grę tworzy Rebellion – grupa odpowiedzialna za rewelacyjny produkt pt. ALIEN VS. PREDATOR.





A taki ktoś, kto stworzył jedną z najlepszych gier FPP, zawieść chyba nie powinien. Ci ludzie naprawdę znają się na swej robocie, mają pomysły i potrafią je realizować. Przynajmniej taką mam nadzieję.

Pooh
TBA







No i stało się. Po wielu miesiącach wyczekiwania wreszcie mogłem zasiąść za kierownicą rajdowego forda Focusa w drugiej części najlepszych, moim zdaniem, wyścigów samochodowych – COLIN McRAE RALLY. Szczerze mówiąc, już zaczynałem wątpić, czy aby na pewno programiści zdążą z tą grą w tym tysiącleciu. Oczekiwanie było tym bardziej denerwujące, że użytkownicy konsol już od paru ładnych miesięcy zabawiali się w najlepsze, a my, biedni pececiarze, mogliśmy co najwyżej obejrzeć sobie nowe screeny w Internecie. W końcu jednak zadzwonił telefon – „Jest COLIN 2 do pogrania w CD PROJEKT!!!". Nie zastanawiałem się długo – umówiłem się na spotkanie, pojechałem i oto, czego tam doświadczyłem.

Wersja, jaką mi udostępniono do testów, była ukończona w 80% (co dość wyraźnie zostało zaznaczone już na samym początku, podczas uruchamiania gry). To całkiem sporo, jak na betę, aczkolwiek stanowczo za mało, aby na tej podstawie wysnuwać jakieś daleko idące wnioski. Tym bardziej, że, niestety, nikt nie umiał mi powiedzieć, czego brakuje w tym kodzie, czyli na jakie poprawki można będzie liczyć w wersji finałowej. A niedoróbek jest całkiem sporo i boję się, czy aby autorzy zdążą wszystkie je poprawić. Przymykając jednak oczy na wszelkie niedociągnięcia (w końcu, na tym etapie jest to uzasadnione), odkrywamy geniusz programistów, który – jak tylko zostanie odpowiednio doszlifowany – zaszokuje świat.



COLIN McRAE RALLY 2.0 będzie mocnym tytułem i wyraźnie widać to już w tym momencie. Przede wszystkim dlatego, że jest o wiele dojrzalszy od swojego poprzednika. Autorzy wyciągnęli odpowiednie wnioski z błędów pierwszej części gry, a także z dokonań konkurencji (która momentami wyprzedzała COLINA o całą długość samochodu). Teraz nowa produkcja Codemasters jest dużo większa i bardziej kompletna, dodano także wiele nowych, dość poważnie wzbogacających rozgrywkę elementów.

TŁOK NA TRASIE

Najważniejszym novum jest opcja arcade (o którą prosili gracze). To właśnie dzięki niej będziemy mogli ścigać się jednocześnie z innymi kierowcami. I to w pełnym tego słowa znaczeniu! Nie tak, jak to było w pierwszej części gry, gdzie w opcji multiplayer przeciwnik był traktowany jak duch (było go widać, ścigaliśmy się z nim, ale przy bezpośrednim kontakcie mogliśmy przejeżdżać przez jego niematerialną postać). Teraz w trybie arcade możemy pościgać się jak w klasycznych wyścigach – koło w koło z przeciwnikiem, a gdy trzeba to i zderzak w zderzak. W ten sposób autorzy załatali największą dziurę, która przez konkurencję już dawno została zauważona. Wszyscy malkontenci, narzekający na nudę z powodu ciągłego ścigania się z czasem, teraz nie będą mieli wyjścia – będą musieli kupić COLINA 2!

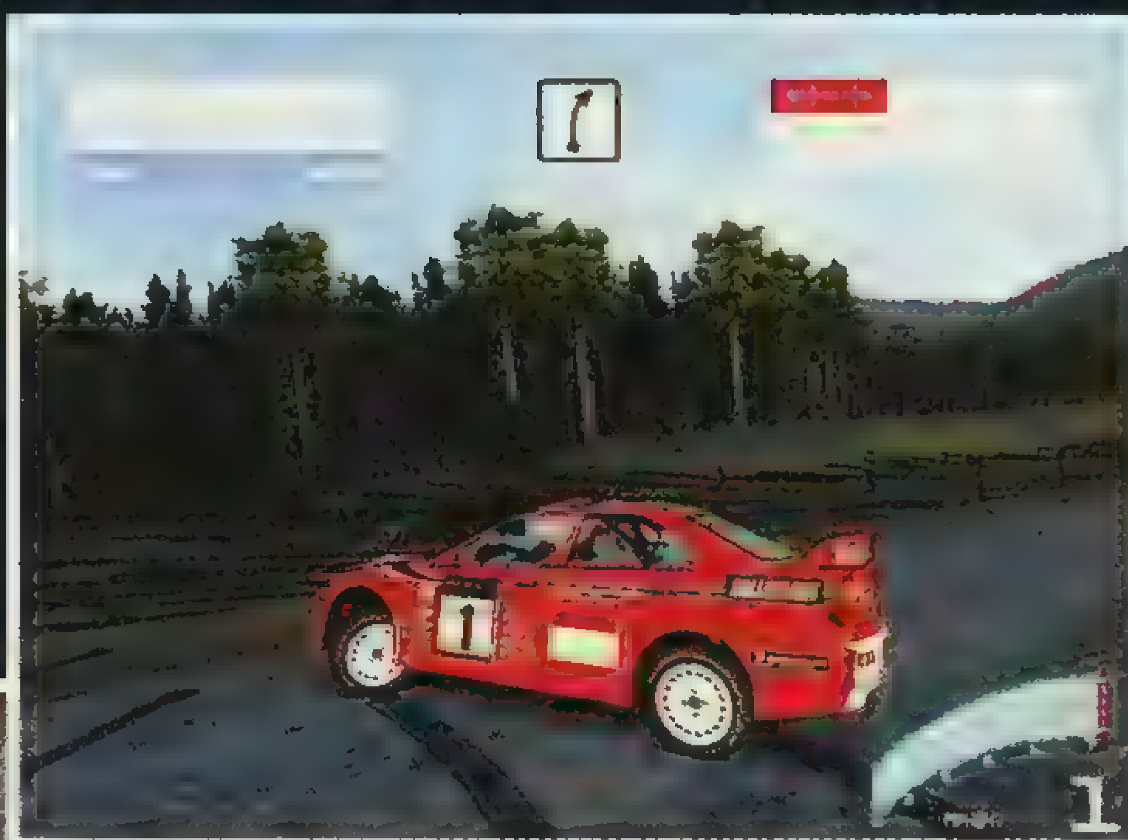
Innym bardzo ciekawym trybem gry (przypominającym ten z RALLY MASTERS) jest tryb challenge. Aby jednoznacznie określić swoje miejsce w szeregu, gracz może rzucić rękawicę wybranemu kierowcy i wystartować z nim w tzw. „wyścigu równoległym". Jest to dość specyficzny rodzaj wyścigu, rozgrywający się na specjalnych trasach. Są one zamknięte i składają się z dwóch oddzielonych bandą torów: wewnętrznego i zewnętrznego. Aby było sprawiedliwie, tory w pewnym momencie przecinają się i następuje „nieoczekiwana" zamiana miejsc. W ten sposób nikt nie ma prawa narzekać, że jego odcinek był dłuższy. A wygrywa oczywiście ten, kto pierwszy dojedzie do mety.



POŚLIZGI KONTROLOWANE

Zastosowany tu system kierowania pojazdami jest godny swojego poprzednika. Jak zwykle wrażenia z jazdy są wspaniałe. Z oceną tego elementu powstrzymam się jednak do czasu, aż zagram w pełną wersję. Teraz lepiej zajmijmy się nowościami.

Do pojazdów znanych z poprzedniej części dołączy kilka nowych. Jednak z odpowiedzią na pytanie, czy wszystkie grupy ścigające się w realnym świecie znajdą swoje miejsce w grze, musimy jeszcze poczekać. Na razie było mi dane zobaczyć w akcji takie maszyny, jak: mitsubishi Lancer, toyota Corolla, subaru Impreza, peugeot 206, seat Cordoba i ford Focus. Muszę przyznać, że na początku ten ostatni był moim faworytem. Jednak w trakcie gry całkowicie zmieniłem zdanie, uznając, że najlepiej z nich wszystkich prowadzi się seata.



No właśnie, odmienność w prowadzeniu pojazdów różnego typu jest zauważalna już na tym etapie produkcji, i to bardzo dobrze rokuje na przyszłość. Choć momentami autorzy są nieco niekonsekwentni w działaniu, generalnie prowadzenie tak różnych wozów jak peugeot 206 i subaru Impreza dostarcza całkowicie odmiennych wrażeń. Sposób ułożenia w zakręcie, wychodzenia z niego czy po prostu inne zachowanie na wybojach – to wszystko ukazuje, jak doskonały model jazdy udało się stworzyć firmie Codemasters. Chociażby z powodu tych różnic warto jest zagrać w tę grę więcej niż raz (za każdym razem wybierając inny pojazd, rzecz jasna).

Opcja „garażowa" to kolejny element, który „urósł" przez ten ostatni rok. Domorośli mechanicy będą teraz mieli większe pole do popisu niż w pierwszej części gry. Około dziesięć różnych ustawień w ramach opcji setup to gra wstępna przed samym wyścigiem. Jak ważne są to ustawienia, przekonają się wszyscy ci, którzy przez niedopatrzenie wyjadą na śnieg w oponach przystosowanych do suchego asfaltu...



Drugim obliczem opcji „garażowej" jest tryb napraw. Tym razem samochody nie są już takie twarde jak poprzednio. Każda stłuczka, czy chociażby otarcie, odbija się na kondycji samochodu (choć nie do końca proporcjonalnie do skali wypadku). A jak to w życiu bywa, może się popsuć niemal wszystko. Z uszkodzeń najatrakcyjniejszych wizualnie należałoby wymienić oberwany tylny zderzak (fantastycznie trze po ziemi, co chwilę wyrzucając spod siebie iskry) czy pobite szyby (wiarygodnie przedstawiony efekt „pokruszonego" szkła). Wszystkie usterki, nawet te niewidoczne gołym okiem, mają jednak swój wpływ na dalszą jazdę – przynajmniej teoretycznie. W wersji, w którą miałem przyjemność zagrać, pogorszenie się kondycji auta nie pociągało za sobą prawie żadnych negatywnych skutków. Co prawda auto traciło nieco na przyspieszeniu i maksymalnej prędkości, lecz zdecydowanie za mało w stosunku do uszkodzeń.

Jeżeli macie dość codziennego dojeżdżania autobusem do szkoły, jeśli chcecie zapomnieć o chwilach straconych w potężnych korkach ulicznych, to nie ma lepszego na to sposobu niż partyjka w COLIN McRAE RALLY. A szczególnie w drugą część tej serii.

Na 5 minut przed premierą:

COLIN McRAE RALLY 2.0

Zobaczymy, jak będzie w wersji ostatecznej.

PO ASFALCIE I PO LODZIE

Dostępne tu trasy w głównej mierze odpowiadają temu, co widzieliśmy w pierwszej części gry. Nie są to jednak TE SAME trasy, na których już jeździliśmy. Podobieństwo dostrzegalne jest jedynie w takich elementach jak przekrój nawierzchni i warunki pogodowe, z jakimi się spotkamy. Pod względem samej konstrukcji są to zupełnie nowe odcinki. Jest też ich znacznie więcej niż uprzednio – głównie za sprawą trybu arcade, dla którego przygotowano specjalny zestaw torów. Tak pokaźna liczba powinna zapewnić godziny grania, i to bez cienia znużenia! W szczególności zmienne warunki atmosferyczne wymuszają inne podejście gracza, co ma ogromny wpływ na grywalność.

Tak w zasadzie dostrzegłem tu jedynie dwie usterki: pierwsza dotyczy „zmyłek" na trasie, które zdaje się autorzy wprowadzili z premedytacją (czasami na rozdrożu nie za bardzo wiadomo, gdzie jechać), druga polega na sztucznym zwiększeniu przestrzeni (na pozór stworzono więcej miejsca dla gracza, który teraz teoretycznie ma większą swobodę poruszania się poza trasą, lecz zazwyczaj tyczy się to odcinków prostych, bo na łuku „sprytnie" posadzone drzewka blokują możliwość najmniejszego ścięcia zakrętu). Szczególnie ta druga sprawa mocno mnie poirytowała. Zawsze kiedy chciałem minimalnie przyciąć zakręt, kończyło się dachowaniem. Najgorsze jest to, że i w końcowej wersji zapewne nic w tej kwestii się nie zmieni, no bo i szczerze mówiąc, trudno nazwać to bugiem.

PIĘKNIE JEST I BĘDZIE(?)

Po tym, co zobaczyłem, mogę z nadzieją patrzeć w przyszłość. Oczekiwałem dobrej gry i COLIN McRAE RALLY 2.0 z pewnością taką będzie. Pytanie, czy będzie grą rewelacyjną? No cóż, jeżeli autorom uda się poprawić wszystkie te błędy, które wytknąłem, i te, których nie zauważyłem (lub chociaż ich większość), to z pewnością tak! W szczególności polecam ich uwadze engine gry, bo do najsprawniejszych to on nie należy. Nawet obecne tu bajeczne fajerwerki graficzne nie usprawiedliwiają wolnego działania programu. Starczy powiedzieć, że na Celeronie 466, karcie TNT2 M64 i 128 MB RAM zwolnienia dawały się we znaki nawet w rozdzielczości 640x480, przy wyłączonych prawie wszystkich dodatkowych opcjach graficznych.



6


3

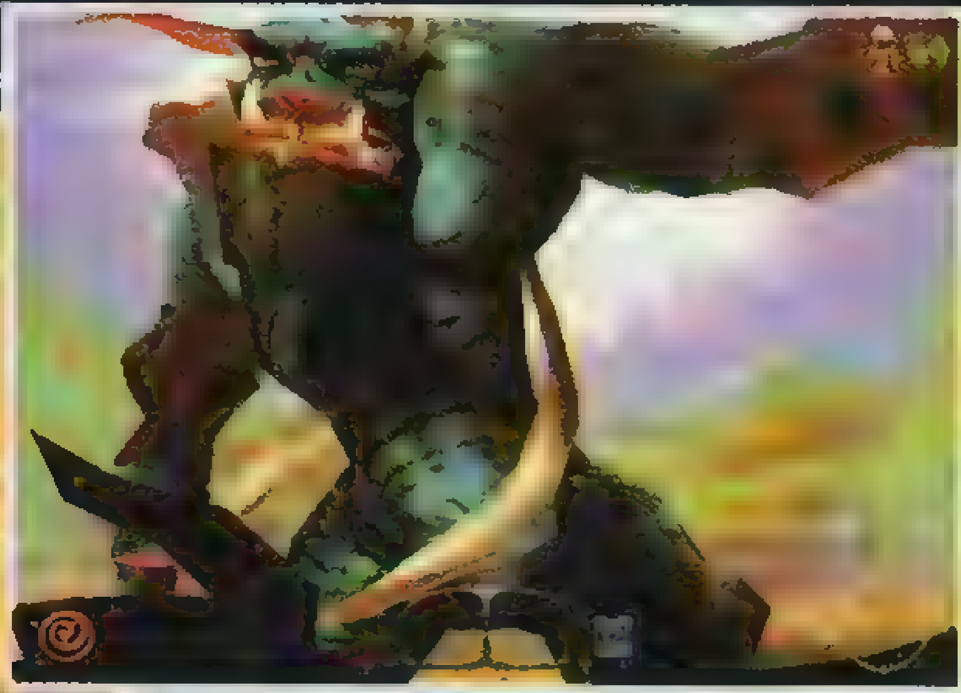
Bety rządzą się jednak swoimi prawami i praktycznie wszystko jest tam dozwolone. Pozostaje poczekać na pełną wersję programu, aby przekonać się, że „Mistrzowie kodu" nie zawodzą swoich fanów!!!

TEG

Codemasters

PS Tajemnicą poliszynela jest, że polskiej wersji językowej swojego głosu użyczy nasz mistrz kierownicy Krzysztof Hołowczyc.







To, że GIANTS wydarzeniem wielkim będzie, wiadomym było od początku. Nowa technologia, świeże pomysły i optymistyczne obietnice... Nawet jeśli koniec końców okaże się, że CITIZEN KABUTO nie jest w zasadzie niczym szczególnym, to i tak o tytule tym będzie się pamiętało. Na GIANTS spojrzeć należy z nieco dalszej perspektywy – jako na urzeczywistnienie wizji i ambicji sześciu młodych ludzi, którzy zdecydowali się podążać własną drogą. Graczy zaczynają powoli nudzić wielkie produkcje, tworzone wciąż przez te same grupy deweloperskie. Gry komputerowe są dziedziną sztuki (użytkowej), a sztukę należy tworzyć z pasją.

Ludzie z Planet Moon zdają się być pasją tą ogarnięci. GIANTS powstaje już od dwóch lat i dopiero teraz na końcu tunelu zaczyna być widoczne światełko. Publikowane są tysiące artworków, oficjalna strona gry jest aktualizowana niemal codziennie – to świadczy przecież o poważnym zaangażowaniu. Jeśli jednak spojrzeć na sprawę z drugiej strony, to ludzie z Planet Moon



innej strategii przyjąć po prostu nie mogli. Kiedy w Shiny nastąpił rozłam, GIANTS miało ukazać się rychło. Minęły dwa lata i jak na razie to Shiny zdaje się być na pozycji lidera – w zeszłym miesiącu cała branża ślinila się nad SACRIFICE, którego lista zalet zdaje się nie mieć końca. Tak Shiny, jak i Planet Moon działają na tym samym polu – na polu gier dziwnych, wymykających się z kanonów. Dlatego uważam, że GIANTS: CK zadecyduje o przyszłym bycie lub niebycie Planet Moon.

BABAKS TIS

Beta, którą testowałem, jest zadziwiająco wczesna i dość trudno na jej podstawie wypowiadać się na temat efektu końcowego. Nie wiem, czy to polski dystrybutor gry, CD Projekt, dysponuje li tylko takim materiałem, czy też może zachodni recenzenci mają znacznie lepszy kontakt z Planet Moon, ale to, co przez kilka dni testowałem, nie przedstawia niczego szczególnego. Nic szczególnego, czyli niedopracowaną jeszcze grę akcji o niezłym potencjale, ale o której z całą pewnością nie można mówić jako o jakiejś nowej jakości. Przynajmniej nie w tym momencie. Wciąż brakuje większości tekstur i ścieżki dźwiękowej, gdyż autorzy skupili się jeno na zaimplementowaniu co bardziej charakterystycznych cech GIANTS.

Prawdą jest, że poszczególne mapy tej gry są wyjątkowo duże i prezentują się raczej efektownie. Prawdą jest też to, że dobry akcelerator graficzny (GIANTS w ogóle nie będzie działał w trybie programowym!) będzie w stanie wygenerować naprawdę ładną grafikę. Światło rozmywa się bardzo ładnie, zaś efekt flary przy spojrzeniu w słońce zrobiony został znacznie lepiej aniżeli np. w HEAVY METAL F.A.K.K. 2. Bardzo cieszy też fakt, że stworzony przez Planet Moon engine graficzny jest całkowicie odmienny od silników stosowanych u konkurencji. Mapy wykonane zostały doprawdy uroczo – są świetnie uformowane wzgórza i kotliny, zaś lasy to prawdziwe arcydzieło (aż czuje się ten przyjemny chłód między drzewami). Projektanci leveli wykazali się prawdziwym wyczuciem, gdyż nierzadko mamy do dyspozycji więcej aniżeli jedną tylko drogę. Rozwiązanie to docenia się, zwłaszcza gdy pasek energii postaci bliski jest zera – jak miło uniknąć wówczas zwady! Co więcej? Hmm... Nic. To bowiem w zasadzie wszystko, co z szeregu obiecywanych wspaniałości znaleźć można w becie CITIZEN KABUTO. Na resztę elementów przyjdzie poczekać do momentu premiery. Ta wersja, choć bardzo wczesna, pokazuje jednak olbrzymi potencjał, jaki drzemie w bajtach tego programu.

THA MESHES

Gra jest duża. Nie chodzi tu nawet o ogromne wymagania sprzętowe czy masywne poziomy. Dobre wrażenie robią chociażby modele postaci. Mając w pamięci tę obietnicę autorów, byłem z początku bardzo zawiedziony, gdyż przez pierwsze pięć–dziesięć minut napotykałem jedynie jakieś sięgające do kolan pokraki z zębami jak noże kuchenne. Szok nastąpił chwilę później, gdy kierowana przeze mnie postać wyłoniła się z tropikalnej dżungli, przeszła



Na 5 minut przed premierą: GIANTS: CITIZEN KABUTO

Opuściwszy ciasne szeregi Shiny, sześcioosobowa grupa Planet Moon kończy właśnie swoją najważniejszą grę – GIANTS: CITIZEN KABUTO. Wypalono już pierwszą partię złotych płyt, nadszedł czas na ostatnią fazę beta testów i oczekiwanie, aż strumień kasy za sprzedane egzemplarze zasili konta Gości z Księżyca. W końcu premiera już za pięć minut!

malowniczym zboczem i dotarła do miasta. Miasta niszczonego przez większych kuzynów spotykanych dotąd karaczanów. Szok nastąpił nawet nie dlatego, że na własne



oczy widziałem, jak wielkie potwory niszczą (co ja mówię – totalnie rozpirzają!) niezgorzej opracowane budynki, które padały jeden po drugim jak karciane konstrukcje. Nie, nie! Szok wygenerowała moja pierwsza myśl na widok uskuteczniających młóckę potworów – „Uciekać! Byle dalej! Nie wdawać się w żadną bezsensowną walkę, jeno spieprzać gdzieś daleko stąd!". Jakie inne modele wywołują aż takie wrażenie? Czymś innym jest chwilowe zatrzymanie akcji serca, gdy szczerzący zębiska stwór wyskakuje właśnie zza rogu? Tu pojawia się element zwierzęcej wręcz paniki! To wielkie osią-



gnięcie Planet Moon. Chłopaki wygrali u mnie wycieczkę po moim przytulisku, – tydzień pobytu na Ursynowie wraz z przewodnikiem oraz darmowe browary. Gratuluję!

Nie tylko modele przeciwników robią wrażenie. Jak Czytelnik zapewne wie (w końcu pisze się o tym od dwóch lat), w GIANTS będzie można wcielić się w trzy postaci. O ile uzbrojeni po zęby kosmiczni koman-





dosi Meccaryns i eteryczne nimfetki Sea Reapers niczym szczególnym – poza estetycznym i ciekawym wykonaniem – się nie wyróżniają, o tyle inaczej ma się już sprawa z mierzącym kilka pięter gigantem Kabuto. Wystarczy wyobrazić sobie kilkaset ton prymitywnej wściekłości i dodać do tego kilkumetrowe zęby – taką postacią można tutaj grać! Ciekawie wykombinowano też rozłożenie sił pomiędzy trzema postaciami. Mekowcy są opancerzeni i uzbrojeni, jednakowoż bez swego sprzętu są w zasadzie bezbronni. Sea Reapers mają moc magiczną, lecz w zasadzie żadnej obrony przed agresorami, jeśli nie liczyć chyżości i zwinności. Z kolei Kabuto dysponuje siłą straszliwą, ale jest tak ogromny (a co za tym idzie, w porównaniu do reszty – dość niezdarny), że działa to wręcz na jego niekorzyść.

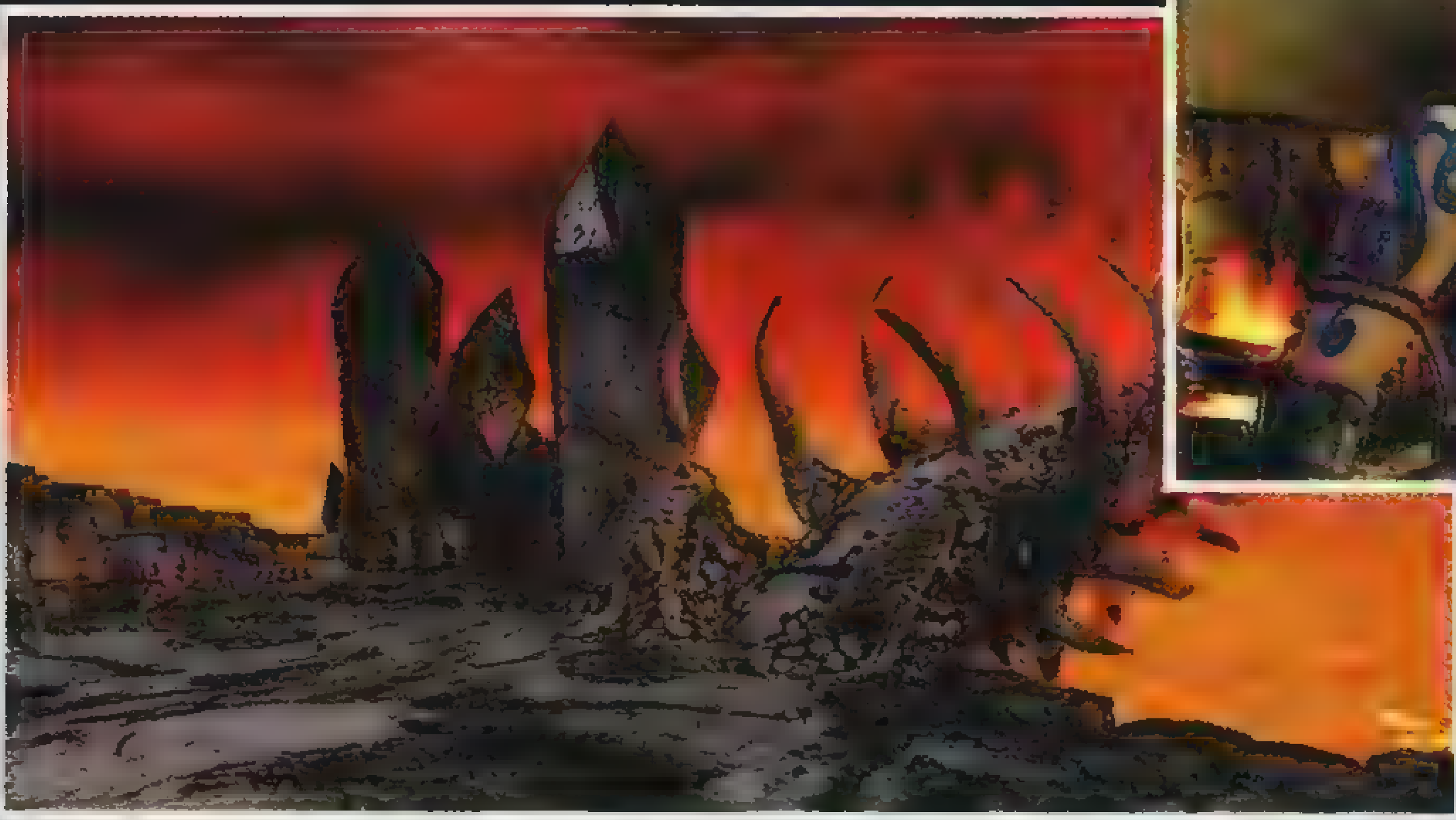
1, 2, 3... TIKI TOTEM PATRZY

Chociaż premiera GIANTS: CITIZEN KABUTO planowana była na koniec roku 2000, to nie wydaje mi się, aby był to termin realny. W chwili gdy piszę te słowa (a jest 23 listopada 2000), o wydaniu gry w naszym kraju nikt chyba nawet jeszcze nie marzy – podobnie zresztą jak i na całym amerykańskim zaścianku:P Lepiej stać się nie mogło. Jak już napisałem, ta wczesna wersja beta pokazała mi, jak wielki potencjał drzemie w omawianej grze. Dlatego każda wiadomość o przesunięciu terminu premiery tak mnie raduje, gdyż oznacza to – przynajmniej w moim rozumieniu – kolejne dni spędzone na dopracowywaniu szczegółów GIANTS.

Tych szczegółów jest mnóstwo, że wspomnę tu o ciekawej SI przeciwników. Już to, w co grałem, sugeruje, że nie dadzą się oni bezmyślnie wybijać. Kwestia leży jednak w tym, że inteligencja wrogów wzrastać ma wprost proporcjonalnie do postępów gracza w GIANTS. Czas pokaże, jak bardzo udana będzie to gra. Bo to, że udana będzie, wątpliwości nie ulega. Pytanie tylko, co wyjdzie, a co – nie.

Anzelmo von Dirt

Planet Moon/Interplay






Legendy arturiańskie należą do kanonu literatury angielskiej i miały bardzo istotny wkład w kształtowanie się sposobu myślenia i zachowań zachodniego społeczeństwa. Po dziś dzień powstają filmy, nowele i powieści, które zostały zainspirowane postaciami króla Artura lub Merlina czy też w ogóle całą serią legend o świętym Graalu, Excaliburze i okolicznościami, w jakich działali rycerze Okrągłego Stołu. Do tej pory fani tych opowieści mogli przeżywać je wciąż na nowo, czytając książki czy oglądając mniej lub bardziej udane filmy. Jednak już niedługo ukaże się całkowicie nowe dzieło – gra komputerowa pt. KING ARTHUR'S KNIGHTS. Wyszła ona spod ręki programistów z Cryo Interactive, a jej pełnej polskiej lokalizacji podjęła się firma CD Projekt.

ŻEGNAJ, CEZARZE!

Oto Anglia w VII wieku naszej ery, wkrótce po upadku Cesarstwa Rzymskiego, kiedy to niemal w całej Europie ścierały się w walce o dominację tradycje chrześcijańskie i celtyckie. Wcielamy się w postać odważnego rycerza o dźwięcznym imieniu Bradwen. Po śmierci swego rodziciela zostaje on przegnany z ojcowizny przez okrutnego i działającego bez żadnych skrupułów brata – Morganora. Aby odzyskać prawnie należącą się naszemu bohaterowi władzę, musimy przebrnąć przez setki dialogów i zagadek, wejść w niezliczone interakcje z innymi występującymi w tej grze bohaterami, a także wypełnić dziesiątki przeróżnych zadań. Dodam może jeszcze, że nasz rycerz już na samym początku określa, czy zostanie odważnym, dzielnym i honorowym paladynem (jawnie propagującym wiarę chrześcijańską, unikającym przemocy, kiedy tylko jest to możliwe i niosącym pomoc potrzebującym) czy też „złym" (ale przez to jakże fascynującym!) Celtem, kultywującym prastarą tradycję i z tejże racji wchodzącym w konszachty z czarownikami, wróżkami i innym dziwadłami, których nawciskała mu do łba jego pogańska mitologia. W zależności od ścieżki, którą obierzemy, nasza przygoda potoczy się według jednego z dwóch dostępnych (a całkowicie różnych!) scenariuszy – spotkamy innych bohaterów (o przyjaznym lub wrogim usposobieniu), inne zagadki będziemy mieli do rozwiązania, poznamy też inne aspekty fabuły.




NON-PLAYER CHARACTERS

NPC [ang.] lub BN [pol.] to po prostu bohater niezależny; termin ten został wzięty z języka gier fabularnych. Na naszej drodze staną następujący przedstawiciele tej grupy wesołków:

– Morganor – aktualny baron Herefordu, brat naszego bohatera – odważny, inteligentny i charyzmatyczny rycerz, niestety, równocześnie najgorszy wróg postaci, którą przyjdzie nam tu poprowadzić.

– Novelius – mnich, drugi brat Bradwena, postać raczej neutralna, pragnąca pomagać zarówno złemu, jak i dobremu przedstawicielowi swego rodzeństwa.

– Artur – król Brytanii, odegra istotną rolę w naszej wyprawie po tytuł barona Herefordu, zlecając niezwykle istotne i ciekawe zadania.

– Lancelot – najszlachetniejszy ze wszystkich rycerzy Okrągłego Stołu, będzie dozgonnym przyjacielem naszego bohatera – pod warunkiem oczywiście, że ten będzie postępować zgodnie z chrześcijańską tradycją, bo jeśli zboczy z tego szlaku, Lancelot stanie się jego równie zażartym wrogiem.

– Gawain – będzie nam towarzyszył, o ile tylko zdecydujemy się zagrać jako mroczny Celt, nie raz wyciągnie nas z kłopotów i – tak jak w „chrześcijańskiej" wersji scenariusza Lancelot – posłuży za łącznika z Zakonem Rycerzy Okrągłego Stołu.

– Królowa Guinever – odegra w naszej przygodzie niezwykle istotną rolę, zlecając dosyć specyficzne zadanie w jednym ze scenariuszy.

– Merlin – potężny czarodziej, postać ważna w drugiej części gry; zawsze będzie wspierał naszego bohatera, jeśli tylko ten nie wkroczy na drogę ciemnych mocy.

– Morgana – czarownica bez zasad, honoru i godności, to od niej dostaniemy najniebezpieczniejsze zadania – zadania, które wielu rycerzy przypłaci życiem.

Skoro już o fabule mowa, to warto powiedzieć, że gra bardzo wiernie oddaje świat opisywany w legendach o królu Arturze, ale do samej ich treści nawiązuje dosyć swobodnie, przez co niezależnie od tego, czy opowieści te znamy na pamięć, czy też nie mamy o nich zielonego pojęcia, to i tak będziemy świetnie się bawili.




RYCERZE DO 3D

Gra RYCERZE KRÓLA ARTURA, tak jak inne produkty Cryo z serii legend (czyli TIME MACHINE i ODYSSEY), do wszystkiego, co tylko będzie dane nam ujrzeć na ekranie naszego komputera używa engine'u Cryogen – w całości opracowanego przez tę firmę. System ten kombinuje prerenderowane tła i dekoracje z trójwymiarowymi obiektami przeliczanymi w czasie rzeczywistym. Wymagania sprzętowe nie są tu zbyt wygórowane, gdyż pogramy nawet na komputerach wyposażonych w procesor Pentium II (czy

Zafascynowani anglosaską mitologią fani gier komputerowych zapewne wkrótce będą mogli czuć się w pełni usatysfakcjonowani, bo oto nieuchronnie nadciąga najbardziej interaktywna wersja przygód opisywanych w serii legend o królu Arturze i rycerzach Okrągłego Stołu.

Na 5 minut przed premierą: KING ARTHUR'S KNIGHTS

kompatybilny) z 32 MB pamięci RAM. Jednak aby móc w pełni rozkoszować się prawdziwą ucztą dla oczu, jaką przygotowali dla nas programiści z Cryo, potrzeba mocniejszej maszyny. Grać można w dwóch rozdzielczościach: 640x480 lub 800x600. Istnieje także możliwość aktywacji 3D Hardware Acceleration (czyli korzystania z akceleratora grafiki trójwymiarowej), jak i włączenia realistycznych cieni lub nawet podrasowania ogólnej jakości grafiki. Tylko że do tego, niestety, potrzeba już 128 MB pamięci RAM. Dla szczególnie wybrednych przewidziano także gamę ładnie wyrenderowanych filmów, stanowiących zarówno swojego rodzaju przerywnik w rozgrywce, jak i czynnik popychający akcję do przodu. Całość wygląda naprawdę ładnie i nawet na mnie, urodzonej sceptyczce, zrobiła dobre wrażenie. A to naprawdę trudno jest osiągnąć.

KAWALKADA NUTEK

Pod względem dźwiękowym KING ARTHUR'S KNIGHTS również nie zawodzi. Przede wszystkim gra sprytnie dostosowuje ilość odtwarzanych nutek do możliwości naszej karty dźwiękowej (i całego sprzętu zarazem). Przy bezpiecznych konnych podróżach przygrywać nam będzie wzniosła, lecz spokojna muzyczka, jednak podczas walk czy innych szczególnie dramatycznych



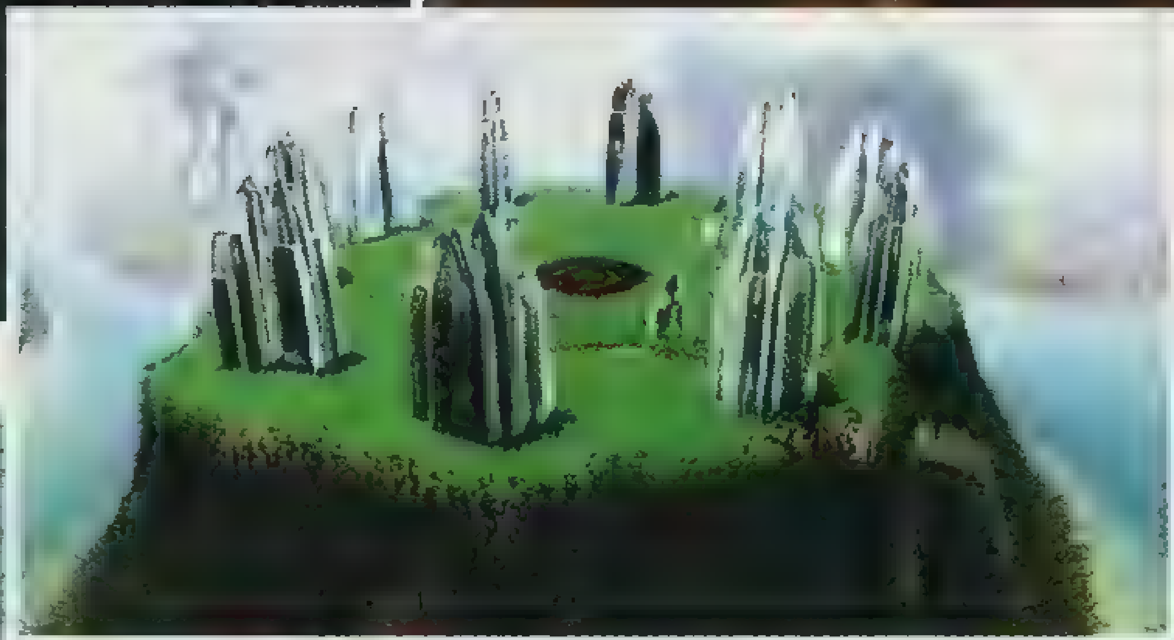
scen zostaniemy zalani prawdziwą kaskadą dźwięków. Jeśli chodzi o teksty, to poczytamy sobie trochę napisów, ale wszystkie dialogi naszych bohaterów są też czytane przez lektorów. Niestety, jak do tej pory nie udało mi się dowiedzieć, kto podłoży te głosy w polskojęzycznej wersji gry.

KLASYKA

Czas na kilka słów o samej rozgrywce. KING ARTHUR'S KNIGHTS reprezentuje kanion przygodówek fabularnych. Gra podzielona jest na dwie części – pierwsza z nich to zwiedzanie rozmaitych lokacji, kolekcjonowanie tajemniczych przedmiotów (znajdujących oczywiście później swe zastosowanie!) oraz setki dialogów, które w ten lub inny sposób popychają akcję nieco do przodu. Na drugą zaś, równoległą część składają się niezwykle dynamiczne i bogate w efekty walki (w czasie rzeczywistym!). Przy tych ostatnich często będziemy musieli wykazać się małpią zręcznością i nieco większą niż na co dzień aktywnością szarych komórek.

Miałam okazję testować wczesną anglojęzyczną betę gry KING ARTHUR'S KNIGHTS. Do czasu ukazania się pełnej polskiej wersji zapewne upłynie jeszcze trochę czasu i wiele rzeczy może ulec zmianie. Ale jeżeli tłumaczenie średniowiecznej angielszczyzny nie okaże się zbyt poważnym wyzwaniem dla naszych lokalizatorów, a dotychczasowy poziom produkcji zostanie utrzymany (lub wstąpi na wyższy), to jeszcze tej zimy możemy się doczekać jednej z najlepszych przygodówek wszech czasów.







Czego Wam i sobie życzę.

Nanette

Cryo Interactive

PS Integralną częścią tego produktu jest encyklopedia mitów celtyckich. Niezwykle ciekawy dodatek. Miejmy nadzieję, że CD Projekt podejmie się zlokalizowania również tego elementu.

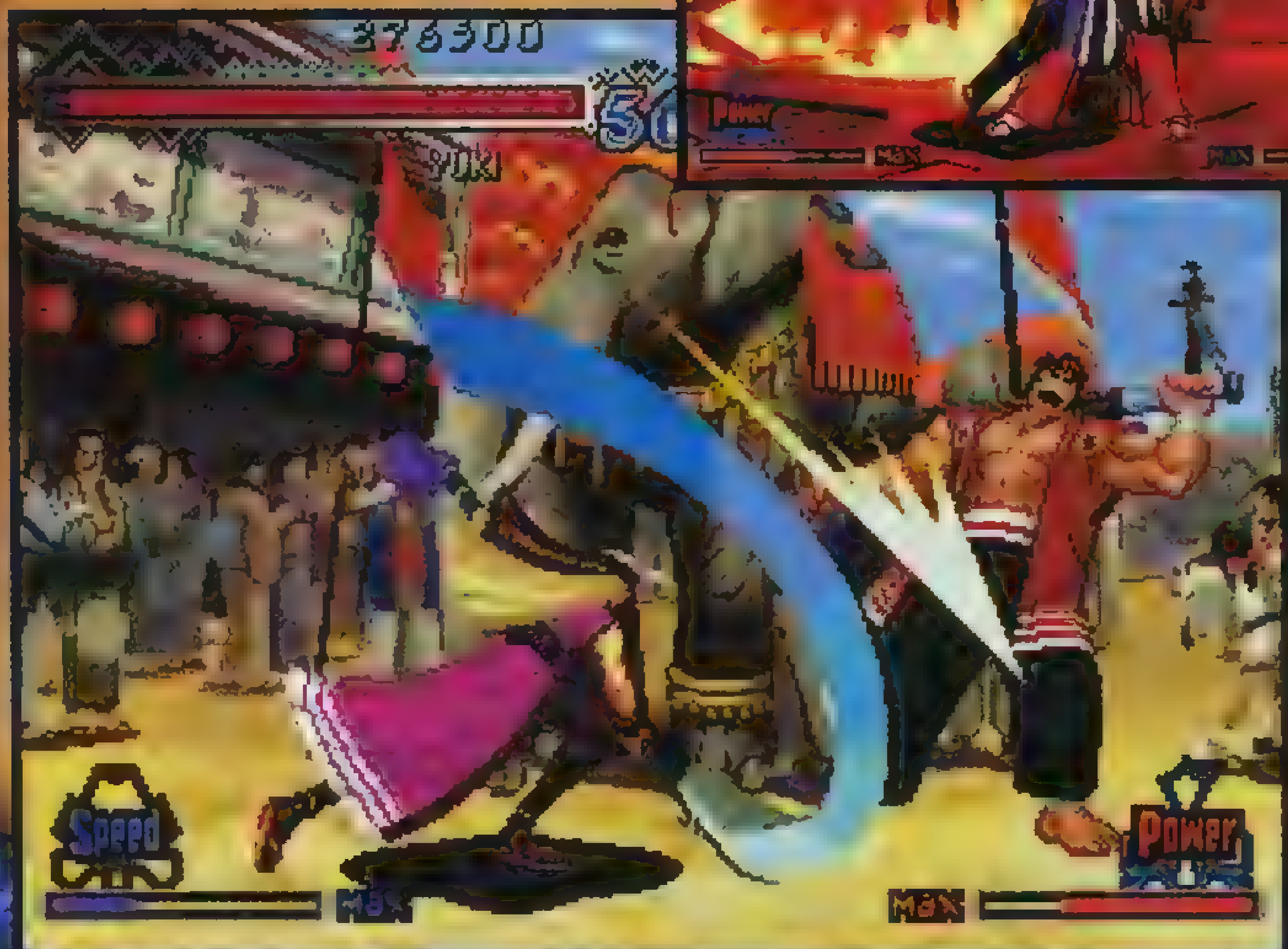
KOMBAT KORNER

Święta, święta i... po świętach. Sylwester także już za nami (choć znam takich, co jeszcze świętują:) W każdym razie wkroczyliśmy w nowe milenium. Jeśli wierzyć plotkom, to ma to być wiek wyjątkowy. Zobaczymy.

Pora na sprawy organizacyjne. Po pierwsze, wielkie dzięki za całą masę listów (zarówno tych papierowych, jak i elektronicznych) odnośnie mego ostatniego artykułu. Widzę, że tym razem trafiłem prosto w dziesiątkę. Wiele osób zgadzało się z moją opinią odnośnie emulacji. Większa część listów była utrzymana w optymistycznym tonie, jednak w wielu z nich pojawiało się pytanie: Skąd to wziąć? I tu muszę przeprosić, ponieważ uzupełnieniem do tamtego tekstu miała być tabelka z kilkoma wystrzałowymi adresami internetowymi i nie wiem, dlaczego jej zabrakło. A to właśnie był ten mały prezent, który obiecywałem. Przepraszam, znajdziecie ją w tym numerze.

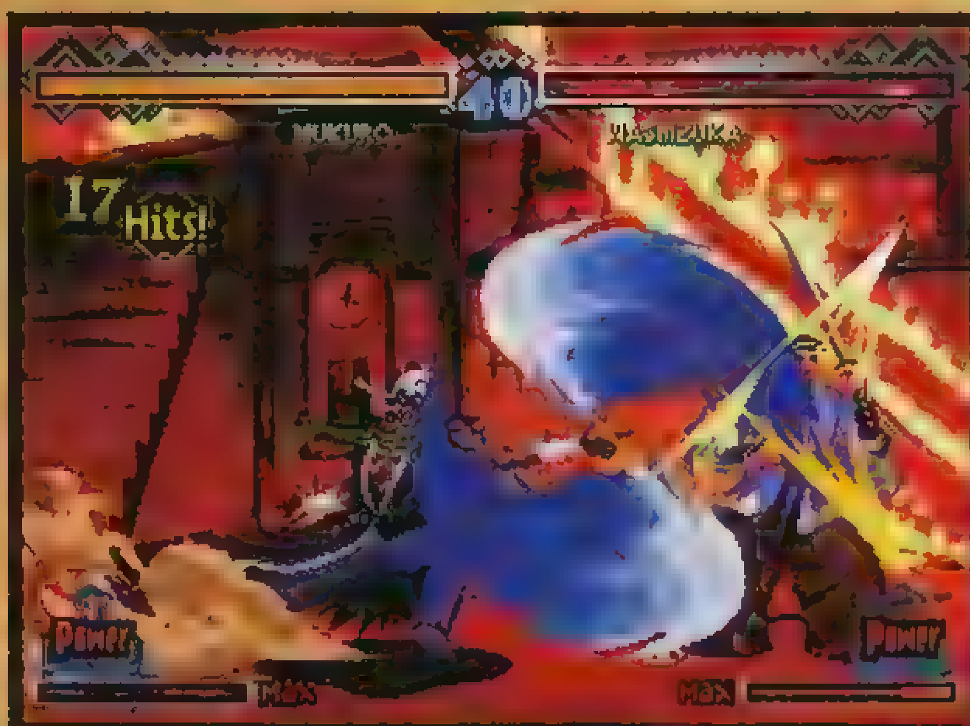


Druga sprawa wiąże się z recenzowaną w poprzednim numerze grą UNTOUCHABLE. Ten tytuł jest najlepszym przykładem na to, co pisałem w poprzednim Kombacie. Jeśli graliście w tę grę, to wiecie, o czym mówię, a jeśli nie graliście, to niech lepiej już tak zostanie. Jest to jeden wielki gniot, o którym należy po prostu jak najszybciej zapomnieć. Pierwszy MORTAL KOMBAT był o niebo lepszy! Jedynym usprawiedliwieniem może być to, że tą produkcją zajęła się jakaś słaba grupa. Ale litości! Jeśli tak mają wyglądać najnowsze mordobicia na peceta, to ja dziękuję! Dlatego w tym numerze przygotowałem Wam recenzję jednego z tytułów, jakie ostatnio zaoferowano nam na NeoGeo, a mianowicie LAST BLADE 2. Jest to swoista perełka, która mimo swego wieku nadal zadziwia wykonaniem i ilością miodu. A co ważniejsze – można ją uruchomić na swojej maszynie.



Pierwszym fighterem, w którym zawodnicy korzystali z broni białej, był SAMURAI SHODOWN. Dzięki swej oryginalności tytuł ten zdobył należną sobie sławę i doczekał się kilku kontynuacji – w tym nawet jednej trójwymiarowej. Jednak mimo to nie był w stanie trafić we wszystkie gusta. Dla części graczy system, który opierał się jedynie na precyzyjnych atakach, był nie do strawienia. Licząc się z takimi opiniami, firma SNK postanowiła działać i przystąpiła do projektu pt. LAST BLADE. Po przeszło roku gra o tym tytule zadebiutowała na automatach i od czasu swej premiery zyskała miano jednego z największych hitów na te maszynki. Bardziej efektywne, ale zarazem tradycyjne podejście do systemu walki dało jeden z lepszych fighterów 2D. Logiczne było, że wkrótce, niespełna rok później, ukazał się sequel...

I co tu znajdujemy? To samo, co poprzednio, tylko że w dwa razy większym natężeniu. Oczywiście jest też kilka nowinek. LAST BLADE 2 oferuje system znany już z serii SAMURAI SHODOWN, ale dosyć mocno zmodyfikowany. Podobnie jak w SS, tak i tu większość postaci posługuje się bronią białą. Ale na tym w sumie kończą się podobieństwa, bo reszta jest już całkiem inna. Biorąc pod uwagę opinie graczy, chłopaki z SNK stworzyli coś bardziej na kształt FATAL FURY niż SS. Każda z postaci dysponuje kilkoma różnymi atakami – w tym specjalnymi i charakterystycznymi tylko dla niej. Walka jest szybka i wciągająca. Nie oznacza to jednak, że LB2 to jakaś młócka. O nie, tu żaden błąd nie kosztuje tyle co w SAMURAI SHODOWN!

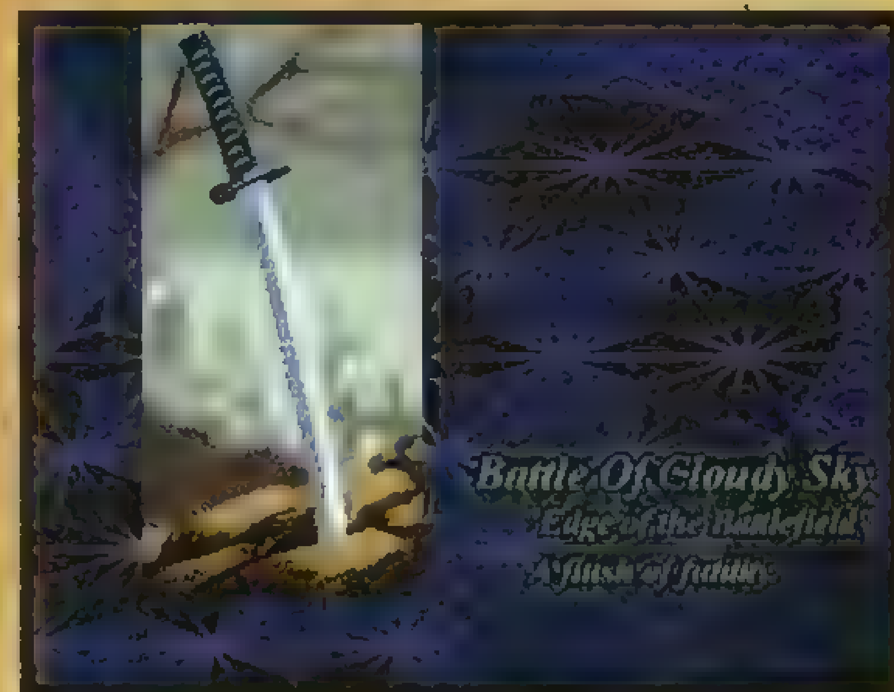


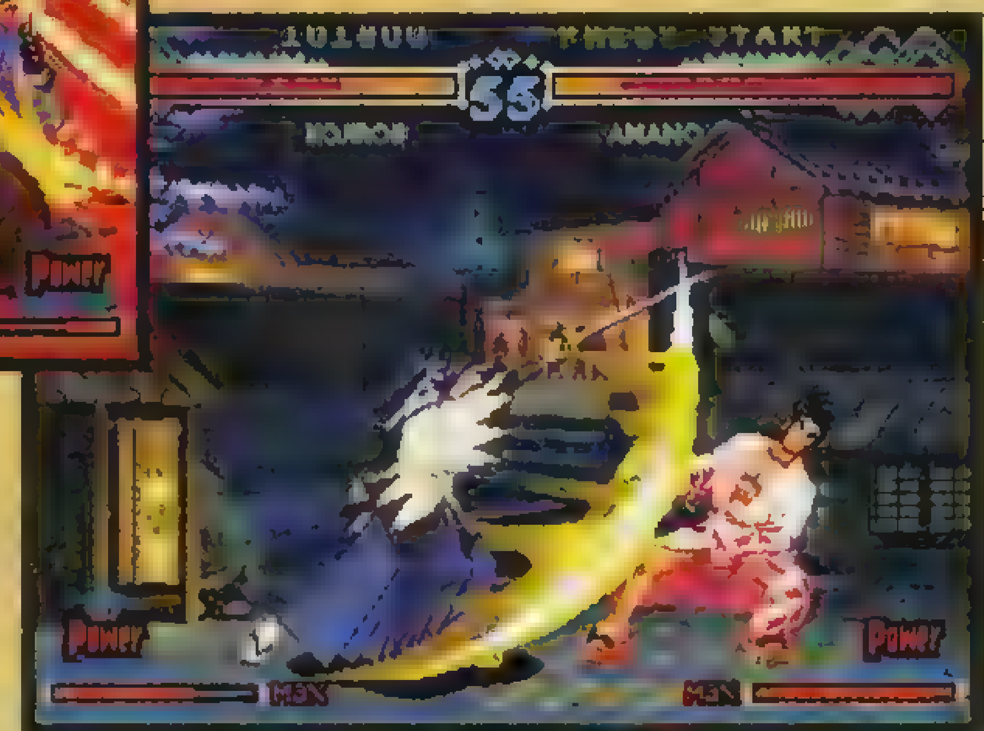


Czteroprzyciskowy system sprawdza się bardzo dobrze. Mamy zarówno szybkie, ale słabe, jak i silne, ale powolne uderzenie trzymaną bronią. Jest także uderzenie nogą. Czwarty przycisk to Repel, który pełni funkcję reversala. Gdy wciśniemy go tuż przed atakiem przeciwnika, to nasza postać odbije atak, natomiast jeśli zrobimy to dwa razy, to nasza postać nie tylko odbije atak, ale i zada swój. Taką czynność możemy wykonać zarówno stojąc, jak i kucając, a także podczas skoku. Liczy się tylko, żebyśmy zrobili to w odpowiednim momencie. Mamy także możliwość wykonania rzutu – będąc blisko przeciwnika, należy wcisnąć kombinację C i D.

Kolejnym zapożyczeniem jest wybór techniki walki. Po wybraniu postaci musimy się zdecydować, czym ma się ona cechować: siłą czy szybkością. Styl „Power" zwiększa siłę naszych ataków i pozwala na wykonanie jednego bardzo silnego ciosu poprzez wciśnięcie dwóch przycisków, jednak utrudnia tworzenie combosów. Z kolei „Speed" jest tego całkowitym przeciwieństwem. Zwiększa szybkość, jednak nasze ataki są nieco słabsze. Wykonanie comba nie stanowi większych problemów. Niezależnie od tego, jaką technikę wybierzemy, na dole ekranu zapełnia się mały wskaźnik. Gdy będzie już na full, możemy wykonać sekretny atak, który jest odpowiednikiem Super Combo. Prócz tego mamy takie przyjemne rzeczy, jak: bieg i odskok, podwójny skok oraz Air Recovery. Jest też możliwość KnockDown Escape, który sprawia, że postać podnosi się po upadku na ziemię.

Przed każdym pojedynkiem mamy kilka krótkich animacji, które opisują teren walki



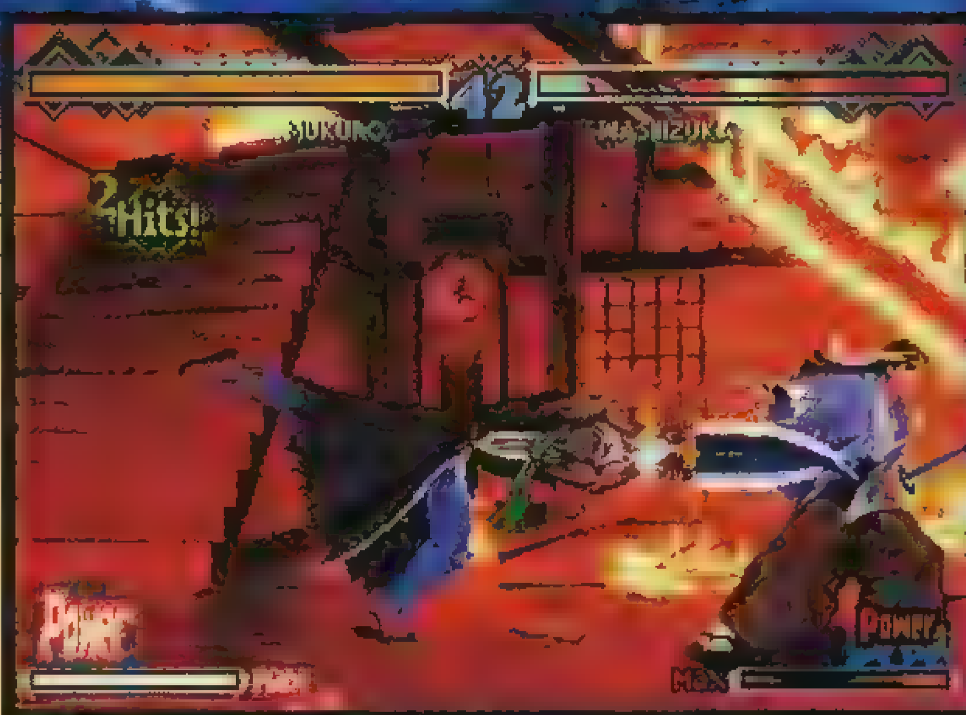


THE LAST BLADE 2

Do wyboru mamy 16 postaci. Nie za dużo, prawda? Fakt. Jednak praktycznie każda z nich reprezentuje inny styl. Każdy z zawodników jest na swój sposób oryginalny. Tu nie ma kiepskich postaci, wszystko zależy tylko i wyłącznie od gracza. Na wyróżnienie zasługuje m.in. Setsuna – gość o siwych włosach z sową na ramieniu. Wygląda i walczy niesamowicie, a jego teksty są równie mroczne jak jego przeszłość. Młoda i piękna Yuki posługuje się włócznią. Mukuro to jakiś psychol z dwoma kosami. Jest też mnich Lee – idealna kopia postaci granej przez Jeta Li w filmie „Pewnego razu w Chinach". Reszta postaci także jest niczego sobie, jednak nie starczyłoby miejsca na opisanie ich wszystkich. A szkoda.









Tak właśnie wygląda Repel w akcji

Pod względem oprawy LAST BLADE 2 jest grą tylko o oczko gorszą od GAROU – co w sumie jest zrozumiałe, jeśli weźmie się pod uwagę czas, jaki dzieli te dwie produkcje. Jednak i tak zasługuje na uznanie. Wszystkie postacie są duże przedstawione w najdrobniejszych detalach. Wszelkie specjale prezentują się rewelacyjnie. Ciosy bronią pozostawiają smugi świtała, a w trakcie blokowania przez nas ataków przeciwnika pojawiają się drobne iskry. Animacji nie można nic zarzucić. Jest niezwykle płynna, na każdym kroku widać te 60 klatek. Plenery, w których przyjdzie nam walczyć, to po prostu dzieła sztuki. Są nie do pobicia – zarówno pod względem wykonania, jak i klimatu. Liczba detali jest ogromna i daje to o sobie znać w każdym momencie. Znakomicie prezentuję się i las, i płonący dom. Plansza z wodospadem także robi wrażenie. Inna sprawa to krótkie animacje przed każdą walką. Takie wprowadzenie pokazuje kilka animowanych urywków, które przybliżają nam teren walki.









Oprawa muzyczna jest równie niesamowita. Wszelkie odgłosy są zrobione po mistrzowsku. Z kolei muzyka to coś pięknego, prawdziwa orgia. Wspaniała muzyka klasyczna nadaje grze niesamowity klimat. Większość utworów jest spokojna, przez co idealnie się wręcz komponuje z tym, co widać na ekranie, czyli z toczonymi pojedynkami.

LAST BLADE 2 to znakomita pozycja, warta poświęcenia jej dłuższej chwili. Gra się naprawdę świetnie, dawka miodu jest ogromna. LB2 jest to jedna z ostatnich pozycji, jakie zostały wydane na starzejącą się platformę NeoGeo – taki jakby prezent na pożegnanie. Praktycznie każdy element został tu dopracowany do perfekcji.

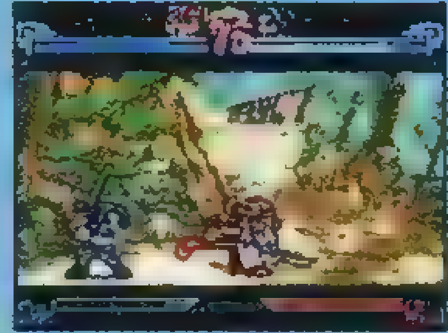
Konsolite

Oto mała lista wybranych adresów:

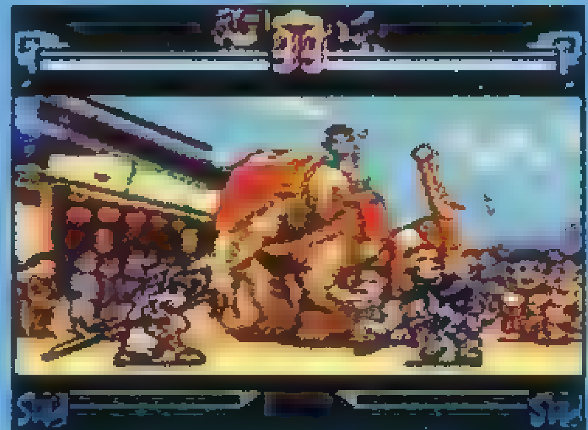
www.emuraj.net
www.try2emu.prv.pl
www.emusearch.net
www.emu.pl
www.emudreams.topnet.pl
www.vintagegaming.com
www.emuhq.com
www.emuforce.com
www.emulatomia.com

KIESZONKOWY LAST BLADE





Ponieważ LB2 to jedna z najlepszych bijatyk stworzonych przez SNK, logiczne było, że gra zostanie przeniesiona na platformę NeoGeo Pocket. Podobnie jak w przypadku KING OF FIGHTERS i SAMURAI SHODOWN i w tym wypadku engine pozostał prawie bez zmian. Pozostały wszystkie ciosy specjalne, countery oraz – co najważniejsze – postacie. Brak dwóch przycisków (C i D) jest prawie nieodczuwalny, gałka sprawuje się bardzo dobrze i wychodzą wszelkie specjale. Grafika jest na najwyższym poziomie, jaki może osiągnąć NGP (w tej chwili). Wszystkie postacie poruszają się płynnie. Jedynie styl rysowania (Super Deformed) może się niektórym nie spodobać. Przygrywająca w tle muzyczka to remiksy utworów z „dużego brata", wszelkie odgłosy są zadowalające. Jest jeszcze masa sekretów, które tylko czekają, żeby je odkryć. Krótko mówiąc: bardzo udana gra.



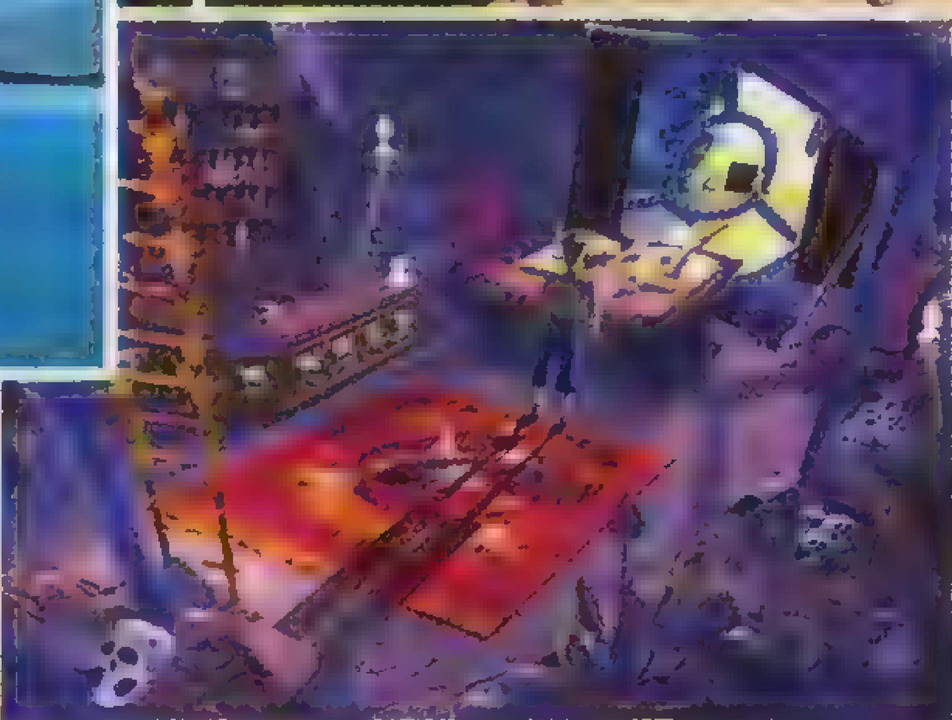
SNK
www.snk.com

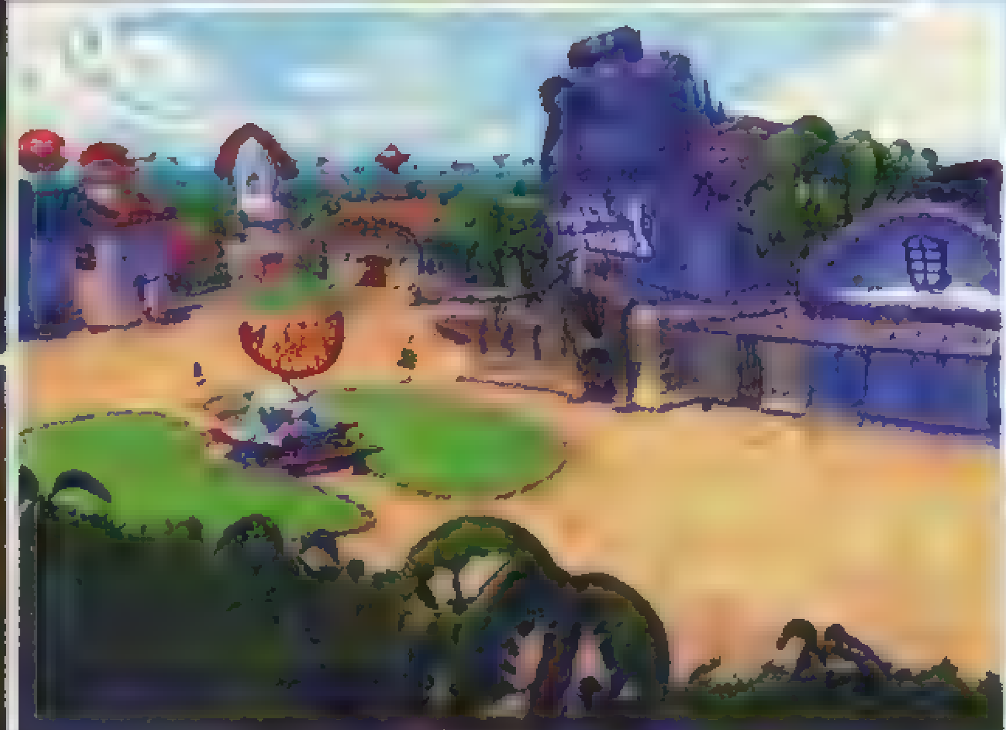
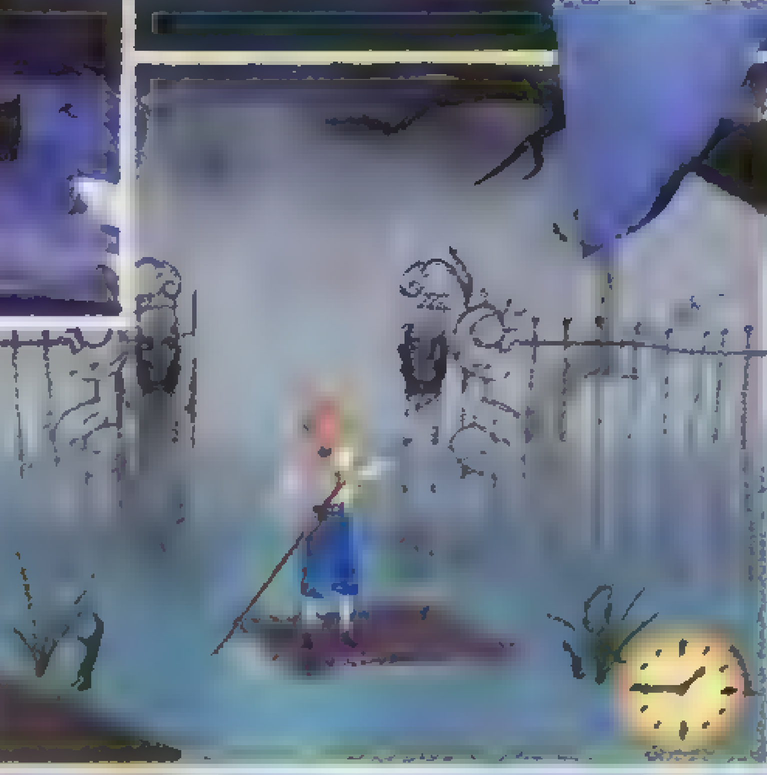
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
AUTOMATY, DREAMCAST

OCENA: 8/10









To, że gra pt. ESCAPE FROM MONKEY ISLAND w ogóle się pojawiła, przyjąłem z lekkim niepokojem. Kilka dni przed premierą jej wydawca, LucasArts, zawiesił, a następnie odwołał swój inny projekt przeznaczony na peceta – STAR WARS EPISODE 1: OBI WAN. Plotkowano podówczas o tym, jakoby LucasArts planował całkowicie zmienić swą orientację i przesiąść się na konsole. Wiadomość ta nie została jednak oficjalnie potwierdzona, dopiero przyszłość pokaże, jak będzie naprawdę. Tak czy inaczej, choćby świat walił się i palił, nowa przygoda Guybrusha Threepwooda czeka na swych amatorów.

Ahoj!

Gdy siadałem do tego tekstu, było jeszcze ciemno. Minęło kilka godzin, w tzw. „międzyczasie" do mojego mieszkania zdążył wlecieć wróbel (jeśli interesuje Cię wątek wróbla, to on już poleciał sobie w cholerę), a ja zadymiłem cały pokój. Dwie srebrne płyty z grą leżą obok mnie, a ja jestem wciąż pełen wątpliwości. To bardzo dobra gra – jest długa i wciągająca – ale nie mogę powiedzieć, że nie spodziewałem się czegoś więcej. Nie zrozum mnie źle. ESCAPE FROM MONKEY ISLAND ma śliczną grafikę, niezgorszy dźwięk, aczkolwiek gdzieś po drodze, podczas produkcji, zaginęła po trosze tożsamość „Małpiej Wyspy" – niby wracam na plaże, na których już byłem, niby wszystko jest bardzo fajne, niby gagi są udane i całkiem zabawne, ale MONKEY 4 przypomina mi w wielu miejscach jakiś szalony sitcom. A to bardzo zły znak. Spokojnie, tylko spokojnie! Zacznijmy wszystko od początku.

PLANET CARAVAN

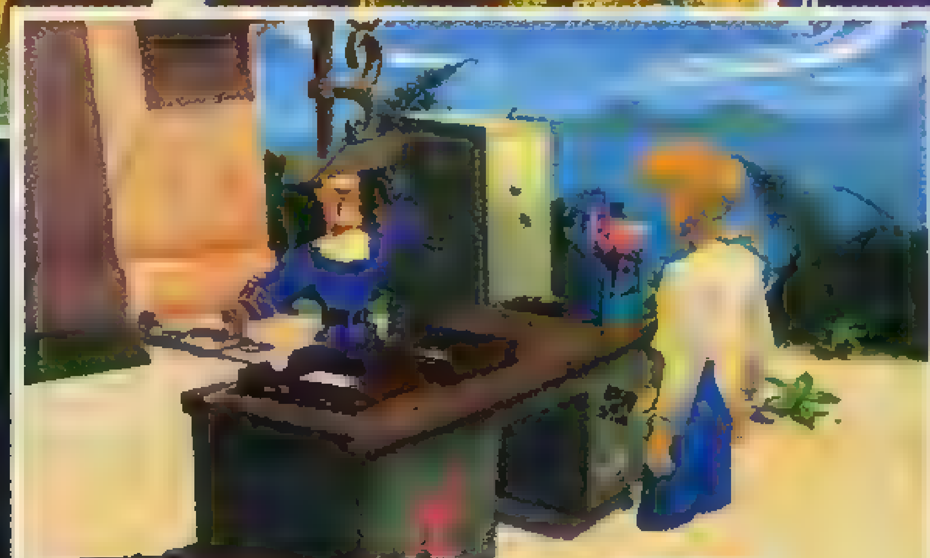
Czwarta część gry o Małpiej Wyspie rozpoczyna się wspomnieniami Guybrusha Threepwooda – potężnego pirata, który potrafi wstrzymać oddech na dziesięć minut. Krótka retrospekcja przerywana jest urywanymi wizjami jego ukochanej pani gubernator Elaine Marley i szczerzącego się szaleńczo Demo-

nicznego Zombie Ducha Pirata LeChucka. Gdy wątek ten zostaje zakończony, kamera się oddala, a widzowie zauważają, że Guybrush przykuty jest do głównego masztu statku pirackiego. Nie jest jednak wcale więźniem. To jego własny okręt i jego własna załoga ograniczyła jego wolność. Dla dobra jego własnego i dla dobra ogółu. Prawda jest bowiem taka, że Threepwood potrafi popsuć wszystko. Lepiej więc dmuchać na zimne.

Jak zapewne pamiętasz, gra CURSE OF THE MONKEY ISLAND kończyła się sceną, w której wielki galeon, opatrzony szarfą „Nowożeńcy", odpływał w stronę zachodzącego słońca. Sielski i anielski finał poprzedniej części – Elaine wyszła za Guybrusha, a LeChuck został posłany do wszystkich diabłów. Okazuje się, że sielanka nie trwała zbyt długo. Gdy nowożeńcy powrócili do domu, wyszło na jaw, że w trakcie ich podróży ktoś nieźle namieszał na ich rodzinnej Melee Island. Zgodnie z aktami gubernator Elaine Marley jest zimnym trupem, zaś jej sukcesorem ma zostać niejaki Charles L. Charles – wyperfumowany polityk, którego demoniczna natura w pewnym momencie i tak wyjdzie na jaw (choć nie zostało to powiedziane wprost. Ty i tak wiesz, kim naprawdę jest Charles L. Charles, prawda?). Jedno jest pewne, a mianowicie to, że nie jest szczególnie wesoło. Pierwszym zadaniem Guybrusha jest zapobiec rozbiórce posesji pani gubernator, co samo w sobie nie jest może wyzwaniem dużym, lecz potraktujmy je może raczej jako pretekst do rozpoczęcia wielkiej przygody, której finał rozegra się – tradycyjnie – na Małpiej Wyspie. Tyle historii.







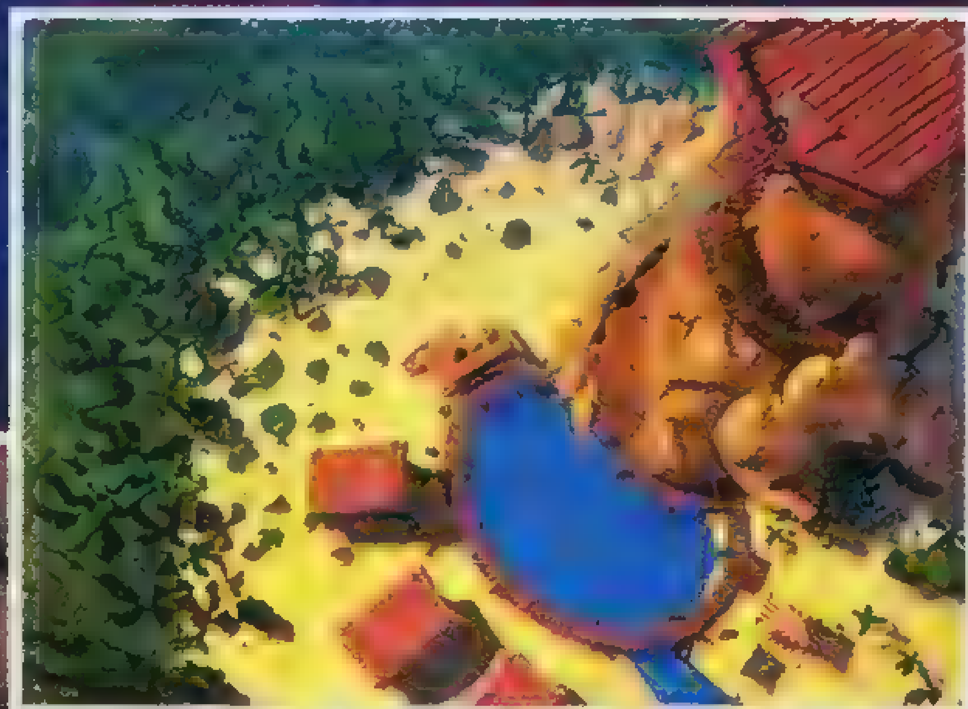
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Oto jest! ESCAPE FROM MONKEY ISLAND – ostatnia część serii. Czwarta część gry, trzeci wymiar, cztery kolumny recenzji, jeden recenzent, ale co najmniej o trzech osobowościach. No i te małpy. Więcej ich niż we wszystkich opowieściach o piratach.

CZTERY MORGI UTRAPIENIA

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND hołduje schematowi, jaki wypracowały poprzednie części tej gry. Akcja podzielona jest na trzy akty, podczas których odwiedzamy kolejne wyspy lokalnego archipelagu i gdziekolwiek byśmy nie powędrowali, to i tak skończymy na Małpiej Wyspie. Początek, jako rozgrzewka, jest dość łatwy, lecz wraz z tym, jak akcja przenosi się na drugą wyspę, rozpoczyna się totalna rzeźnia i po kilku godzinach zabawy mózg zaczyna wypływać spod pokrywki. Każdy skrawek lądu ma swój niepowtarzalny charakter i wymaga nieco innego – niezmiennie jednak absurdalnego – sposobu kombinowania. To bardzo fajne, chociaż patrząc na sprawę z drugiej strony, MONKEY 4 padła ofiarą siebie samej. Ofiarą własnej wielkości padła i jej własny pomnik ją przygniótł! Ale nie przytłoczył.

W każdej kontynuacji niezbędni są bohaterowie znani z poprzednich części. I nie ma w tym absolutnie nic złego. Przy czym w ESCAPE... ci „dawni znajomi" wpleceni są niekiedy w dość sztuczny sposób. Każdy miłośnik tej serii zauważy to od razu. Są bowiem Carla i Otis z pierwszej części (ktoś ich jeszcze pamięta?), przedsiębiorczy Stan, który w trzeciej







EL MONKEY DE LA MUERTE?



Oto obrazki z GOLD AND GLORY: ROAD TO ELDORADO oraz recenzowanej ESCAPE FROM MONKEY ISLAND. Tematyka podobna jest to fakt, lecz czyżby wykonaniem zajmowali się ci sami graficy?



części gry założył agencję ubezpieczeniową na cmentarzu, jest wreszcie demoniczna czaszka o imieniu Murray, snująca swe straszliwe plany zniszczenia całej ludzkości i wysyłania swych czarcich sfor, aby ludzkość zakończyła swe istnienie łkaniem (Buahahaha!). O ile obecność Stana jest jakby oczywista, gdyż facet pojawia się zawsze i bez niego byłoby po prostu łyso, tyle Carla i Otis są tutaj tak bardzo od rzeczy, że gdyby nikt mi nie powiedział, że oni to oni (wow!) – nigdy bym się nie domyślił. A – powtarzam – składający się li tylko z czaszki (i to bez żuchwy!) Murray w roli wykidajły to chyba nie jest najszczęśliwszy pomysł. Chociaż bez spotkań ze starymi znajomymi z poprzednich części ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND nie byłoby sobą – można było jednak inaczej to wykombinować. Jak już zostało napisane, MONKEY 4 budzi u mnie skojarzenia z sitcomami. I złym znakiem jest to dla mnie. Z racji, iż potraktowane być może to jako swego rodzaju oskarżenie, spieszę z wytłumaczeniem.

Przez cały czas gry (a MONKEY 4 ukończyłem, co oświadczam nie bez dumy, bo gra jest piekielnie trudna), nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że każda rozmowa, każdy najbardziej nawet banalny dialog czy komentarz Guybrusha stara się być tak zabawny, jak jest to tylko możliwe. Rozwiązanie takie ma swe plusy i minusy, gdy coś robione jest z tak ogromną determinacją, to nie sposób uniknąć wpadek (choćby z racji złośliwości losu). Mamy zatem dowcipy genialne, bardzo śmieszne teksty i zabawne sytuacje, lecz są także i te mniej udane. Inna sprawa, że znajomość angielskiego na poziomie wyższym niż daje opanowanie zwrotów typu „dżizas", „fak" czy „fri lof" jest w przypadku ESCAPE FROM MONKEY ISLAND niezbędna.

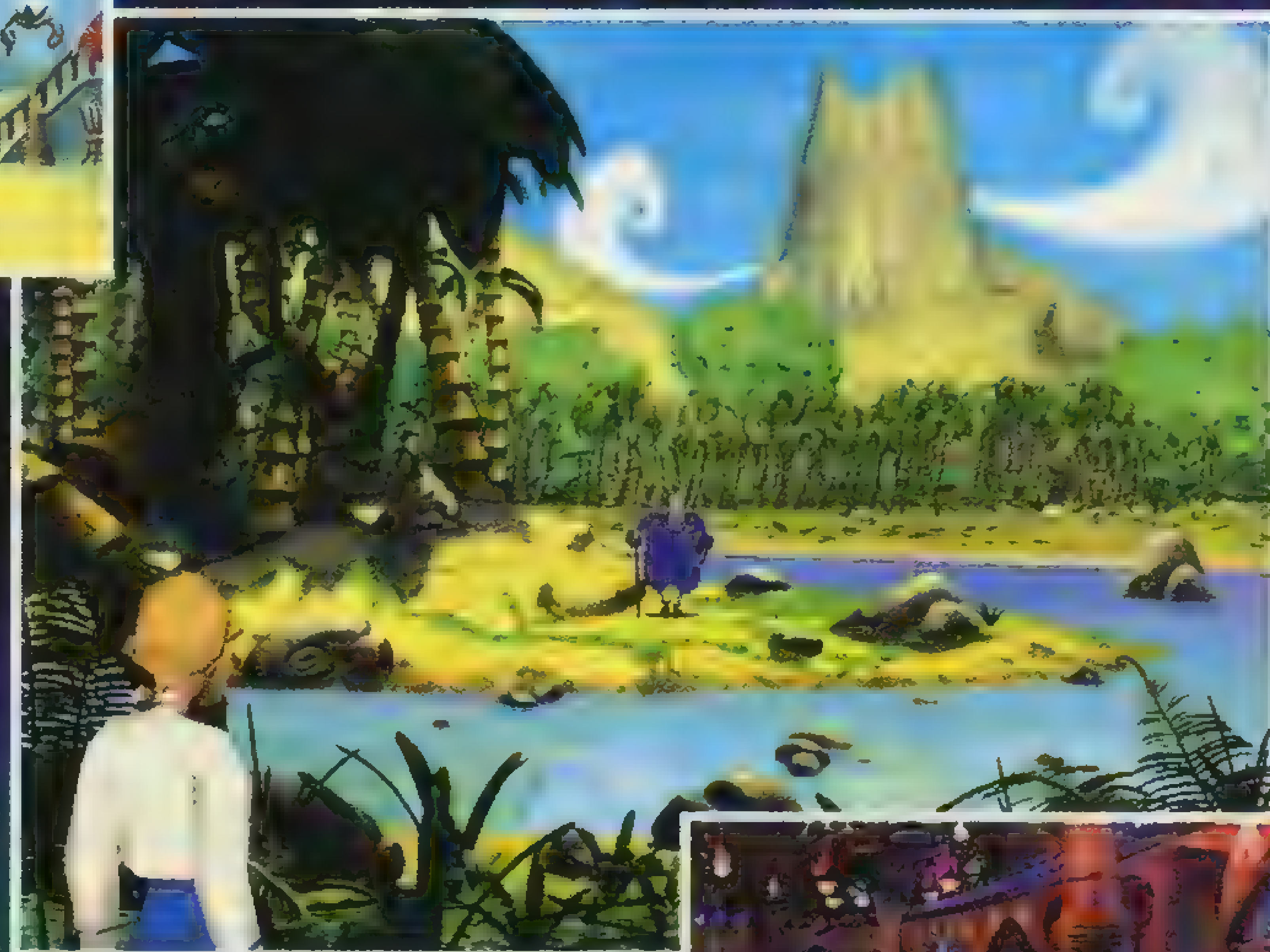
RAGGA, MON

Ależ niech nie martwi Cię, Młody Czytelniku, to, co napisałem ja – człowiek zgorzkniały, życiem zniszczony i ogólnie zblazowany. Może właśnie ten humor, który do mojego gustu nie przypadł, okaże się tym, co spowoduje, że ze śmiechu



rozboli Cię brzuch i mleko popłynie nosem? No, bo jeśli spojrzeć na ESCAPE FROM MONKEY ISLAND nie jako na kontynuację serii, która istnieje od iluś tam lat, lecz jako na jedną z najważniejszych gier przygodowych nowego tysiąclecia, to okazuje się, że jest to nader udana produkcja, która niszczy całą konkurencję. Któraż inna komputerowa przygoda może się z nią równać? BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR? Przecież to zupełnie inna para kaloszy! THE LONGEST JOURNEY jest nawet ciekawiej pomyślaną grą, aczkolwiek adresowaną do zupełnie innej grupy odbiorców. Powiedzmy sobie zatem głośno, że w swej dziedzinie – w dziedzinie gier zakręconych jak dreddy pana o imieniu Max Cavalera – ESCAPE FROM MONKEY ISLAND nie ma sobie równych.

Poza tym gra stanowi niemałe wyzwanie. W zapowiedziach prasowych LucasArts zapowiadał, że MONKEY 4 będzie grą długą i bardzo trudną. I tak jest w istocie. Jej trudność potęguje fakt, że pod względem wykonania program bliższy jest raczej GRIM FANDANGO aniżeli swym poprzednikom. „Ucieczka z Małpiej Wyspy" wykorzystuje ten sam trójwymiarowy engine, a co za tym idzie – wszystkie komendy i polecenia wydajemy za pomocą klawiatury. Z początku wywołuje to niemałe zamieszanie, jednakże z czasem dochodzimy do wniosku, że trudno o lepsze rozwiązanie. Koniec z przeczesywaniem kursorem zakamarków ekranu, bo rzeczonego kursora po prostu nie ma! Guybrush automatycznie odwraca się w stronę „gorących" miejsc ekranu (jakkolwiek kretyńsko by to nie brzmiało, jest to dość adekwatne



określenie), zaś system komend uproszczony został do niezbędnego minimum. Każdy interaktywny przedmiot można obejrzeć, ewentualnie zabrać go lub czegoś na nim użyć. I tyle, chociaż jeśli zastanowić się nad tym głębiej, to nie ma potrzeby, aby czegoś więcej.

CO WIDZĘ I SŁYSZĘ

MONKEY 4 wykorzystuje trójwymiarowy engine. Fakt niezaprzeczalny. Rozwiązanie to nie oznacza jedynie tego, że LucasArts zdecydował się zapomnieć o tradycyjnej, płaskiej animacji. Chyba rzeczą znacznie ważniejszą jest to, że całkowitej zmianie uległ sposób prezentacji rzeczywistości „Małpiej Wyspy". Seria przeszła długą drogę od tradycyjnej gry przygodowej (THE SECRET OF MONKEY ISLAND i LE CHUCK'S REVENGE), poprzez niesamowitą kreskówkę (THE CURSE OF MONKEY ISLAND), aż do silikonowej, kolorowej produkcji przypominającej po trosze „Toy Story", a po trosze styl, w jakim stworzono HEART OF DARKNESS. Mimo tych radykalnych zmian wciąż daje się wyczuć osobliwy styl serii, choć wydaje mi się, że sama forma gry wymusiła swoistą modyfikację atmosfery (uff!). Przeniesienie w trzeci wymiar możemy zatem uznać za udane, choć nie dla wszystkich strawne przedsięwzięcie. Grafika jest naprawdę cudna – wszystko jest dopracowane, kolory niezwykle nasycone, kształty fajnie pokręcone, po prostu bomba! Tyle, że po kilkunastu godzinach grania zaczynała mnie brać cholera, że wszystko jest AŻ tak kolorowe, AŻ tak śliczne, AŻ tak urocze! Ja rozumiem, że takie same były i poprzednie części, jednakże tam nieco lepiej zrównoważone zostały sceny kolorowe z sytuacjami bardziej ponurymi i ex definitione mrocznymi. To także jest jednak wrażeniem czysto subiektywnym, bo klasy i kunsztu wykonania odmówić grafikom nie sposób. O ile nie utkniesz gdzieś na bardzo długo, to będziesz sycił się kolejnymi wnętrzami i plenerami – róż-



norodnych plansz jest w ESCAPE FROM MONKEY ISLAND wiele. Całe mnóstwo.

Aż dziw, że na dwóch płytach CD upakowano takie mnóstwo grafiki w wysokiej rozdzielczości! Nie mam tu na myśli jedynie świetnie rozplanowanych teł – w końcu, jak na prawdziwy „graphic adventure" przystało, „Ucieczka z Małpiej Wyspy" co i rusz raczy oczy widza dopracowanymi animacjami. Ważniejsze wydarzenia ilustrują oczywiście pełnoekranowe prerenderowane filmiki, które można później odtwarzać i zadziwiać nimi znajomych.

W porównaniu z warstwą wizualną dość blado wypada muzyka. I nie o kompozycje mi chodzi, jeno o ich wykonanie, gdyż mimo wszystko w tysiącach gier słyszałem muzykę jakości lepszej aniżeli to, co można wykrzesać z syntezatora midi (tak to brzmi, niestety). Szkoda wielka, chociaż zawsze można wsłuchać w niezgorzej odegrane dialogi. Większość aktorów, którzy występują w ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, pojawiła się już w poprzedniej (a pierwszej całkowicie udźwiękowionej!) części gry.





RÓŻOWY GALEON ABSURDU

Chociaż pierwotny twórca serii, Ron Gilbert, nie brał udziału w pracach ani nad ESCAPE..., ani nad CURSE..., to jednak jego sukcesorzy wyszli z całego zamieszania obronną ręką. Tym, co na pewno trzyma poziom i winduje do góry słabsze elementy tej całości, są obecne na każdym kroku zagadki. Chociaż zabrzmi to zapewne jak czystej wody truizm, to są one ciekawe i zróżnicowane, a poza tym jest ich bardzo dużo. Na rozwiązania niektórych wpadniesz szybko i bez większych problemów, nad większością posiedzisz jednak trochę dłużej.

Oto przykład jednego z łatwiejszych zadań. Służę pomocą (z uśmiechem szaleńca:) Jak wypędzić przestępcę z jego chaty, przed którą stoi klatka na homary czy jakieś inne świństwo? To bardzo proste – wpierw na słomiance przed drzwiami trzeba rozlać kurzy łój, a potem wrzucić do środka chałupy kaczkę. Zaatakowany przez kaczkę (nie, nie kaczką!) facet wyskoczy z domu, pośliznie się na kurzym łoju i wpadnie do klatki. Logiczne. Większość zadań jest jednak znacznie trudniejsza. Całkowicie rozwaliło mnie rozwiązanie problemu, jak dostać się na I piętro budynku, do którego nie sposób jest wejść głównym wejściem. Trzeba zdobyć sztuczną skórę ludzką, zdjąć pokrywę studzienki ściekowej i ze studzienki oraz skóry sporządzić trampolinę. Oczywiście samo zdobycie sztucznej skóry to wyzwanie samo w sobie, na opisywanie którego nie ma tu miejsca. Podobnych sytuacji jest mnóstwo, lecz te dwa przykłady powinny stworzyć w Twojej głowie obraz tego, co czeka Cię w tej grze. Tak czy inaczej, przygodówki były kiedyś znacznie łatwiejsze... No wiesz – podnieś siekierę, zabij krasnala i tak dalej. Tak łatwo nie będzie Ci uciec z Małpiej Wyspy!

OD PROWADZĄCEGO

„Skoro jest tak fajowo, uroczo i w ogóle, to czego się ten gość czepia?" – pomyślisz zapewne.



wcale nie bez kozery. To fakt. Nie ulega wątpliwości, że ESCAPE FROM MONKEY ISLAND jest grą dobrą i dla koneserów dobrej przygody po prostu koniecznością. Nie podlega też dyskusji, że nawet ci ostatni trafią tu na zagadki, które przysporzą im sporo trudności, a może nawet przerosną. Nie da się także ukryć, że śliczna a groteskowa grafika tylko pomaga, a trójwymiarowy engine wymaga od gracza nieco innego sposobu myślenia niż dotychczas. Wszystko to działa dodatnio na ocenę tej gry. Gry, którą bezsprzecznie należy uznać za wybitną – jak inaczej nazwać przygodówkę, która spełnia wszystkie wymogi gatunku i czyni to w dodatku wzorowo?

Ja jednak spodziewałem się czegoś więcej. Niewiele więcej, ale zawsze – miałem taką głupią nadzieję, że ESCAPE... zrobi na mnie wrażenie tak wielkie, tak miażdżące, jak jej poprzedniczki. Nadzieja to głupia, gdyż dwie pierwsze części „Małpiej Wyspy" były czymś zgoła legendarnym, reliktem epoki bezpowrotnie minionej, z kolei CURSE OF MONKEY ISLAND potraktowana została przez cały świat jako wydarzenie – powrót do dawnej legendy i próba, skądinąd wielce udana, tchnięcia w tę legendę ducha nowego a mocnego. ESCAPE... jest zaś już zwykłą kontynuacją, kolejnym sequelem, który rzekomo jest już ostatnią odsłoną serii. Dlatego upieram się przy stwierdzeniu, że „Ucieczce z Małpiej Wyspy" brakuje tej iskierki, która decyduje o tym, czy coś stanie się wydarzeniem, przedmiotem jakiegoś – że uderzę tu w struny patetyczne – kultu, czy też nie. Fakt, że – wg mnie – MONKEY ISLAD 4 tejże iskierki bożej nie ma, nie oznacza wcale, że gra ta jest przez to zdyskwalifikowana w moim odczuciu prywatnym, osobistym.

Tym niemniej jednak uważam, że ESCAPE FROM MONKEY ISLAND jest grą bardzo dobrą i należy (właśnie, należy!) w nią zagrać. Jest grą jak na dzisiejsze czasy wybitną – nader udaną, bardzo długą, ciekawą i miejscami szczególnie zabawną. Poza tym to jedna z nielicznych przedstawicielek umierającego powoli, acz nieustająco gatunku staroszkolnych przygodówek – a zatem, siłą rzeczy, jest grą historyczną. Nie grając w nią, nie weźmiesz udziału w historii. A to byłaby głupota.

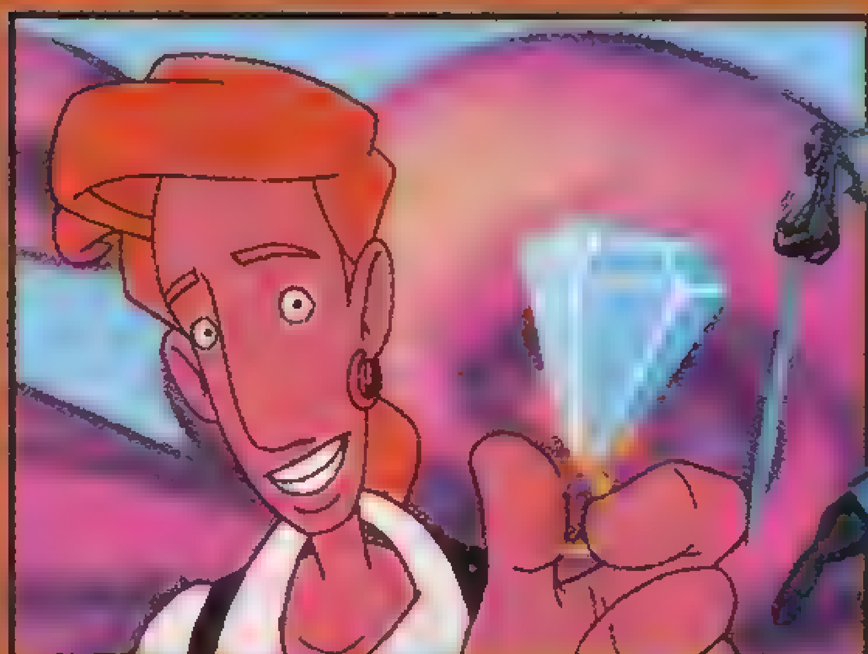
Asmodeus von Dirt

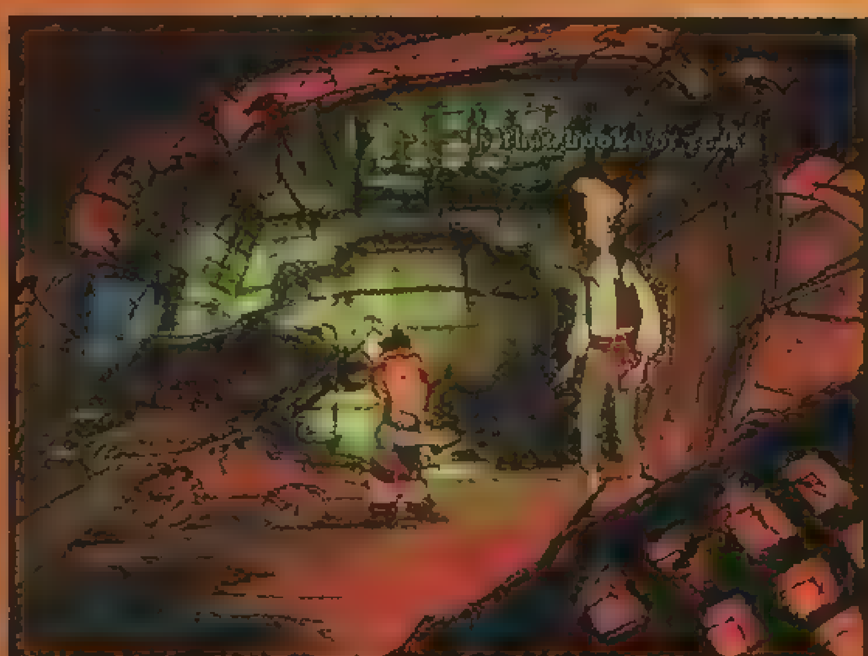
Lucas Arts
www.lucasarts.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 9/10

NA PRZESTRZENI LAT





Te obrazki doskonale pokazują, jak bardzo zmieniła się seria MONKEY ISLAND na przestrzeni lat. Chociaż pierwsza część nie wygląda strasznie, to jednak dziś do białej gorączki doprowadza wybieranie jednej z tysiąca komend i dość siermiężny interfejs. Szczególnie udaną grą była MONKEY ISLAND 2: LE CHUCK'S REVENGE, chociaż ludziom młodym, wychowanym na IN COLD BLOOD, DEUS EX i DISCWORLD NOIR wyda się zapewne potwornie brzydka (jak to sentymenty potrafią zmienić system percepcji). Jeśli nigdy nie grałeś w jakąkolwiek grę z serii MONKEY ISLAND, rozpocznij zabawę od trzeciej jej części – THE CURSE OF MONKEY ISLAND. Mimo prawie dwóch lat na karku wciąż jest to gra zacna i świetnie wyglądająca (można się zdziwić).

Historia tej gry jest ciut pokręcona. Serię, na licencji FASA, zapoczątkowało w roku 1995 Activision – MECHWARRIOR 2 zdobył sympatię tysięcy fanów, pochwały krytyków i przyniósł ogromne zyski. Niestety, kolejne bazujące na nim produkty (GHOST BEAR LEGACY, MERCENARIES, BATTLE PACK, TITANIUM TRILOGY) były już tylko odcinaniem kuponów. Licencjonodawca nie zgodził się na przedłużenie umowy i MW3 (rok 1999) nosił już logo Hasbro Interactive. W tym czasie FASA została wykupiona przez Microsoft. Oto, dlaczego z okładki gry MECHWARRIOR 4 VENGEANCE spoziera na nas roześmiane oblicze Billa Gatesa.

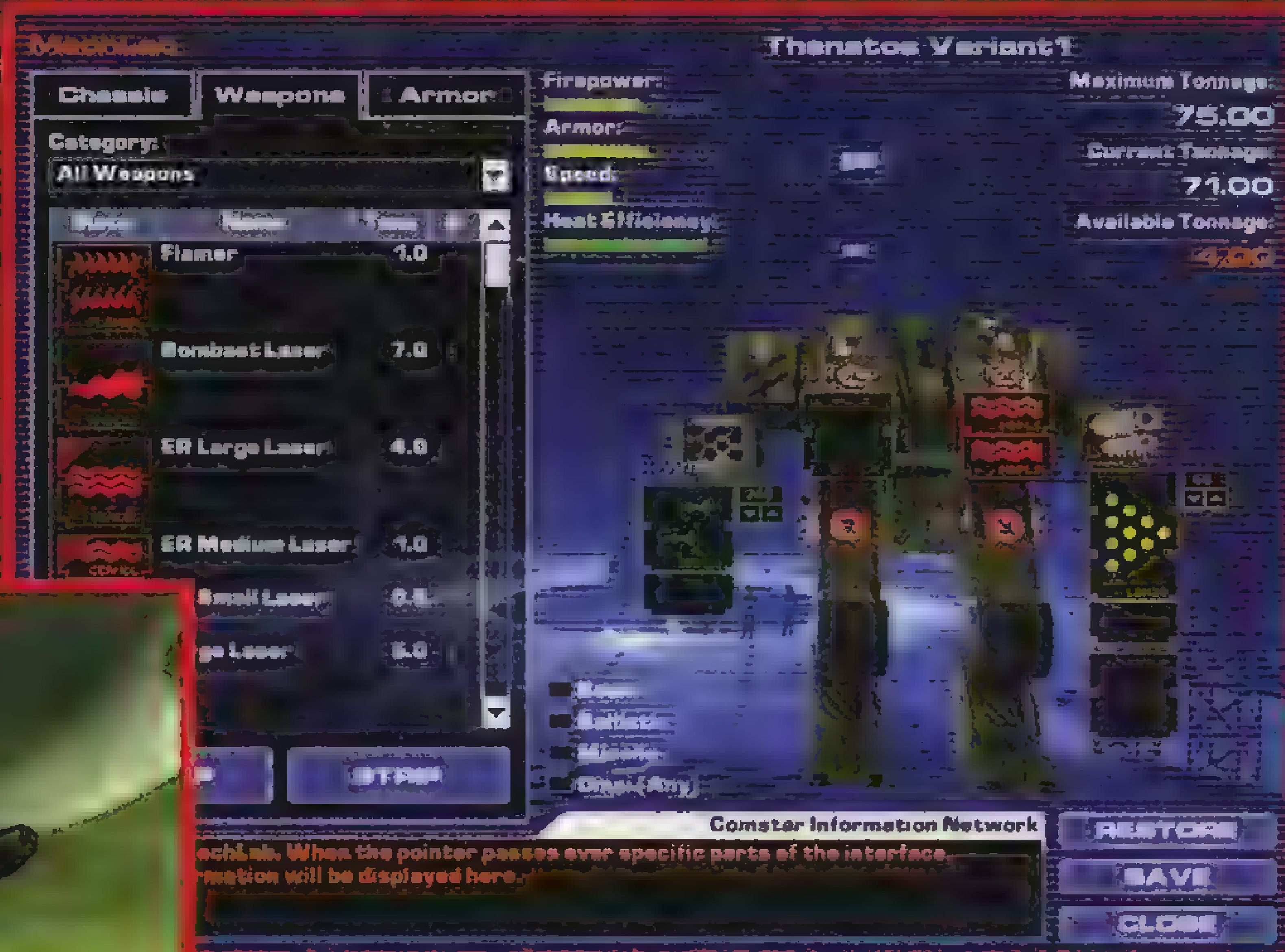
HISTORIA

Akcja gry toczy się w drugiej połowie XXI stulecia. Wcielasz się w postać Iana Dresari, dziedzica Kentares IV, który wraca do domu z długiej wojny z Klanami. Niestety, zastaje tylko zgliszcza. Zbrodni winna jest przywódczyni Federacji Liran, Katrina Steiner-Davion, próbująca opanować rządzoną przez jej brata, Wiktora Davion, Zjednoczoną Wspólnotę Narodów. Trzeba zebrać niedobitki i ruszyć do walki.

MW4 podzielono na 26 misji. Zbudowano je według wspólnego schematu: każde kolejne 3-4 rozgrywasz w tej samej okolicy – gdy dotrzesz na miejsce, czeka Cię typowy zwiad, a następnie eksterminacja przeciwnika, przejmowanie fabryk i likwidacja konwojów. Za każdym razem możesz wybrać, czy wolisz bawić się w dzień czy też w nocy. Jeśli ktoś preferuje szybką akcję, może zdecydować się na tryb Instant Action, natomiast amatorów gier zespołowych czeka MSN Game Zone.

ENGINE

Logiczne, że twórca nowego MECHWARRIORA, Microsoft, postanowił skonstruować jego engine na bazie DirectX 8. Obawiałem się, iż może to spowodować wzrost wymagań sprzętowych, jednak gra działa bardzo dobrze, a wygląda wprost rewelacyjnie. Na dodatek pomyślano o posiadaczach słabszego sprzętu – mogą oni wydatnie zmniejszyć ilość detali, jednak nawet przy 640x480 nie powoduje to spadku jakości grafiki.







Cóż jednak takiego rewelacyjnego jest w MW4? Otóż co jakiś czas wydaje mi się, że w grach pokazano właściwie już wszystko – teraz można tylko szlifować oprawę i dopracowywać poszczególne elementy. Na pierwszy rzut oka – faktycznie. Towarzyszące wystrzałom efekty świetlne już były, doskonałe eksplozje to nie nowina, także skóry, w które można przyoblekać pojazdy bojowe, pojawiły się już jakiś czas temu. I właśnie te elementy w MW4 doszlifowano. Widać więcej wielokątów każdego mecha, czołgu, śmigłowca czy też inszego plączącego się pod nogami zawalidrogi. Przegrzaniu reaktora towarzyszy wydobywający się z centralnej części korpusu dym, płukanie układu chłodzenia powoduje unoszenie się trującej, zielonej mgiełki, a użycie lasera podczas misji nocnych to doprawdy niezłe przeżycie estetyczne. Skóry zaś dopiero teraz, wraz z pojawieniem się np. odprysków farby czy też zarysowań metalu, osiągnęły właściwy poziom realizmu. Bardzo atrakcyjnie prezentują się wszelkiej maści budynki (choć miasta mogłyby być mniej monotonne).

Prawdziwa rewolucja zaszła natomiast w środowisku, w którym przyjdzie nam buszować. Poprzednie części serii kojarzyły mi się z pustynią. Różnobarwną, czasami bardziej księżycową niż planetarną, zawsze jednak pustynią. Najwidoczniej autorzy otrzymywali wiele głosów krytycznych na temat tego akurat elementu, bowiem unieśli się ambicją i skroili kilka całkiem niezgorszych terenów. Pustynia, oczywiście, pozostała. Teraz jednak będzie można walczyć m.in. także w: dżungli, tundrze, mieście czy też na bagnach. Kiedy leziemy w śnieżnej zadymce, to naprawdę jest zimno – śnieg skrzypi pod nogami, płatki wirują przed oczami, wiatr zacina... Aż chciałoby się dla rozgrzewki potraktować kogoś kilkoma pociągnięciami z miotacza ognia! Podobnie bagna – widać, że efektu mgły można używać w bardziej twórczy sposób niż tylko dla obcięcia zbyt obciążających procesor fragmentów krajobrazu. To po prostu tworzy nastrój! Brawa dla grafików!

DEATH ON TWO LEGS

Czas na najważniejszy element – mechy. Do naszej dyspozycji oddano 21 różnych ich rodzajów, w tym 7 nowych. Wśród nowości są zarówno standardowe wytwory myśli technicznej Sfery Wewnętrznej, jak też i projektowane z przebłyskiem geniuszu modele Klanów. Mamy więc np. nieźle wyważonego zwiadowczego Hellspawna, solidną Chimerę czy też potężnego Maulera – dobrego na pierwszą linię. Oczywiście to dobrze, że pojawiły się nowe konstrukcje, jednak nie mogę po-



wiedzieć, żeby trafiały się tu jakieś rewelacje. Z jednej strony to zrozumiałe – w końcu siły muszą być zrównoważone, a jeśli ktoś chce walczyć za sterami prawdziwego pancernika, zawsze może wybrać stutonowego Atlasa.

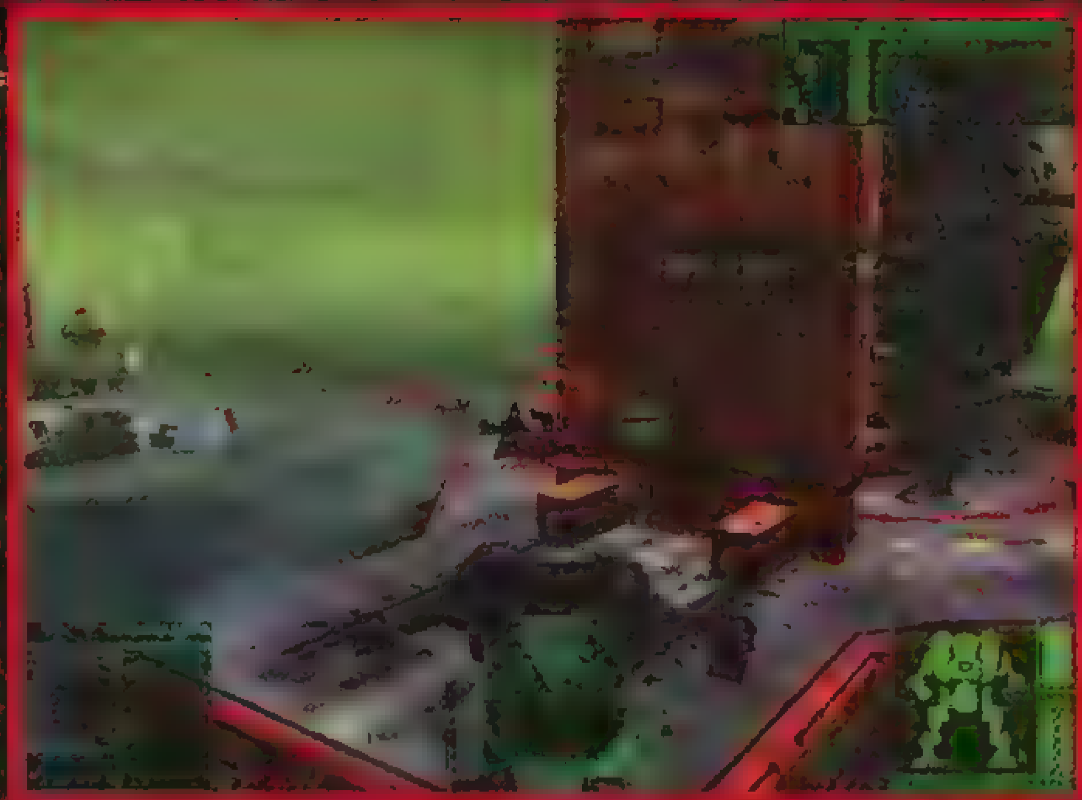
Pogrzebano nieco w silnikach mechów, odrobinę zwiększając prędkość, jaką mogą rozwinąć. Niby ma to podnieść dynamikę akcji, jak dla mnie jest to jednak zbyteczna nowinka. W końcu te człapiące kamienice to nie samochody wyścigowe! A 106 km/h w przypadku Hellspawna to przesada – jak na mecha niby jest leciutki (45 t) i niski (10 m), biorąc wszakże pod uwagę wymogi mechaniki, coś takiego w zasadzie nie ma prawa tak szybko poruszać się na dwu nogach. Czepiam się? Pewnie tak, choć akurat takie drobiazgi powodowały, że chwilami czułem się jak za sterami śmigłowca bojowego, a nie maszyny kroczącej.

W HANGARZE

Przed starciem wypada odwiedzić gruntownie zmodyfikowany MechLab. W poprzednich częściach gry poprawna konfiguracja mecha była dość męcząca, wymagała długiego grzebania we współczynnikach opancerzenia, rozbudowy silnika itd., także system rozmieszczania uzbrojenia nie był zbyt przejrzysty. Teraz zwrócono się w stronę systemu slotów przeznaczonych dla konkretnych rodzajów broni. Mamy więc jedne gniazda dla broni energetycznej, inne zaś dla balistycznej czy rakietowej, czasami można też spotkać kategorię uniwersalną. Wydaje się, że dzięki temu twórcy chcieli osiągnąć kilka celów. Po pierwsze – sensowne rozmieszczenie broni. Teraz już nikt nie zarzuci, iż np. rakiety odpalane są z jakiegoś absurdalnie umieszczonego (np. centralnie wewnątrz pancerza) zasobnika. Po drugie zaś, system taki wymusza zrównoważenie wyposażenia maszyny, co jest szczególnie istotne w multiplayerze. I po trzecie wreszcie, w tej chwili wizyta w Labie trwa najwyżej kilka minut – wystarczy przeciągnąć pożądaną broń do odpowiedniego gniazda i na liczniku obok wskazać ilość amunicji. Jeśli ktoś ma żyłkę majsterkowicza, może jeszcze pomajstrować przy silniku, dobrać pancerz czy też pożądaną ilość chłodnic. No właśnie, kolejna nowość. Teraz nie trzeba już wynajdować wolnych miejsc na elementy chłodzące – by zwiększyć ich ilość, wystarczy kilka wolnych ton ładowni. Choć i tak akurat pod tym względem zawsze będzie się oscylowało pomiędzy niską masą całej machiny a minimalną niezbędną ilością punktów odprowadzania ciepła – ot taką, aby nam się pojazd nie stopił po pierwszym strzale.

AKCESORIA

W nowym MechLabie znajdziemy także garść nowych rodzajów broni. Zachowano ich tradycyjny podział na energetyczną, balistyczną oraz rakietową. Większość stanowią starzy znajomi, nowych gadżetów jest niewiele – po jednym w każdej kategorii. Wśród laserów jest to np. bombast laser. Po pierwszym naciśnięciu spustu broń zaczyna się ładować, po drugim – następuje strzał. Ponieważ cechuje ją dość długi czas reaktywacji, wymaga niezłej wprawy i pewnej ręki. Mimo to jest warta polecenia – zadaje 10 punktów zniszczeń, wydziela umiarkowanie dużo ciepła (8) i zajmuje dwa gniazda uzbrojenia. Konkurencja (działa cząsteczkowe w wersjach Klanu i Sfery Wewnętrznej) jest większa (3 gniazda) i wydziela więcej ciepła (odpowiednio: 10 i 15), jest też skuteczniejsza (klan – 15 punktów). Nowa broń balistyczna to działo Long Tom – zajmuje 3 sloty, waży 20 ton i wydziela 14 jednostek ciepła, jednakże każdy celny strzał to 25 punktów zniszczeń przy bezpośrednim trafieniu oraz spore uszkodzenia w zasięgu fali uderzeniowej. Niezła broń, przydałby się jedynie większy zasięg (jest 700). Z kolei wśród rakietowych nowości znajdziemy najpotężniejszą broń gry – Thunderbolta. Zasięg 1000, 28 punktów uszkodzeń. Ktoś może powiedzieć, że rakiety średniego zasięgu w wersji MRM 40 mogą uszczuplić cel aż o 32 punkty, ale wpakowanie całej serii tych niekierowanych zabawek to spore wyzwanie.



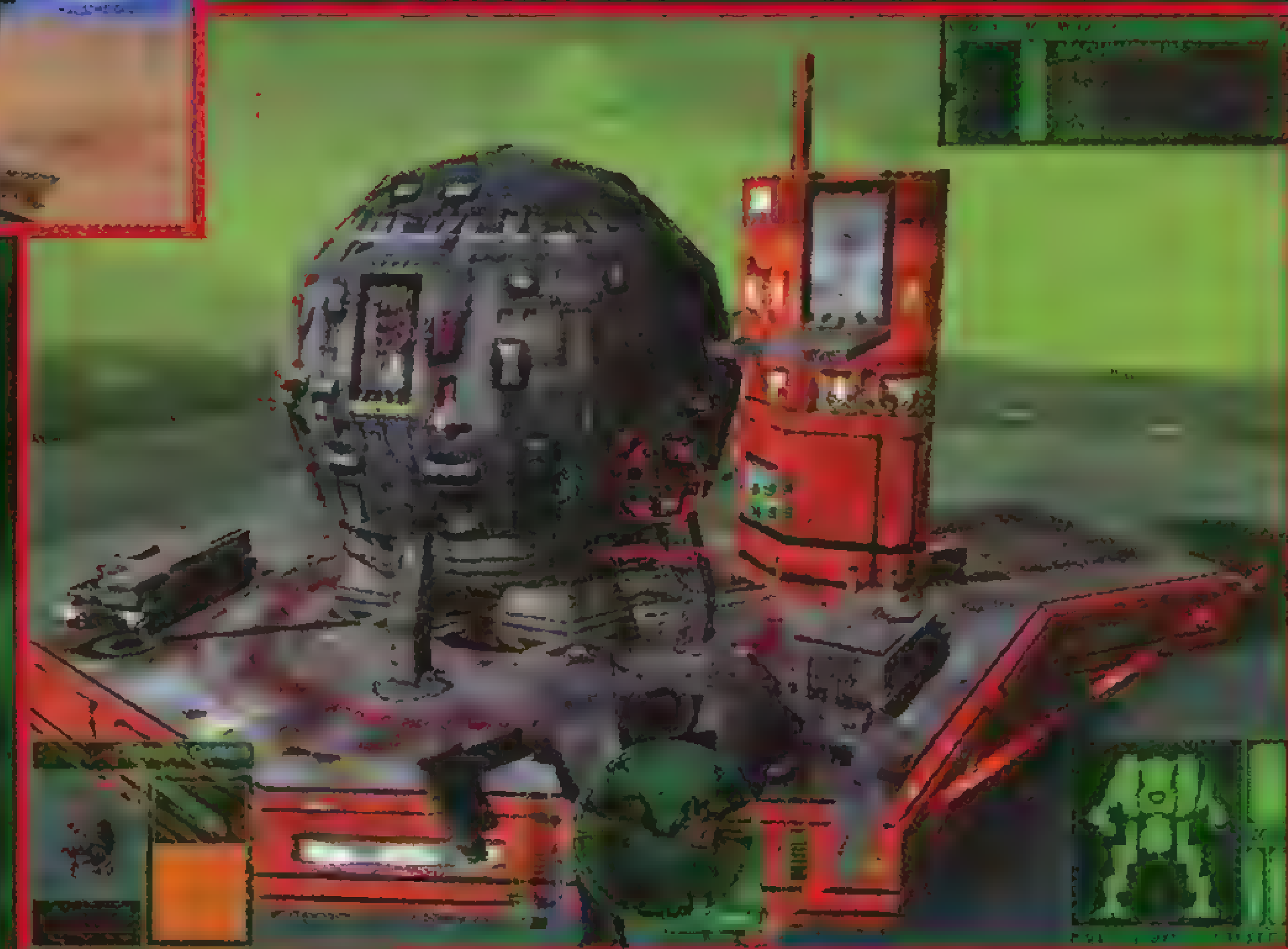


MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

Nowy interfejs, nowy MechLab, gruntownie odświeżona grafika... Rozpoczynając projekt MECHWARRIOR 4 VENGEANCE jego twórcy naprawdę wrzucili do kosza poprzednią wersję tej sławnej gry i w rezultacie stworzyli „czwórkę" zupełnie od nowa!







W SUMIE

MECHWARRIOR 4 VENGEANCE to gra dobra, powiedziałbym wręcz, że bardzo dobra. Pod względem wizualnym prezentuje się najlepiej spośród wszystkich części tego cyklu. System sterowania (choć w zasadzie od 1995 roku niezmienny) poddano delikatnym modyfikacjom, sprawiającym, iż pilotowanie mecha jest dość proste nawet dla początkujących. Zagorzali fani otrzymują solidną dawkę świata BattleTech, a dzięki nieźle dopracowanej inteligencji przeciwników gra stanowi przyzwoite wyzwanie.

Pooh

Microsoft
www.microsoft.com/games/mechwarrior4
DYSTRYBUTOR PL – APN PROMISE
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN 95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

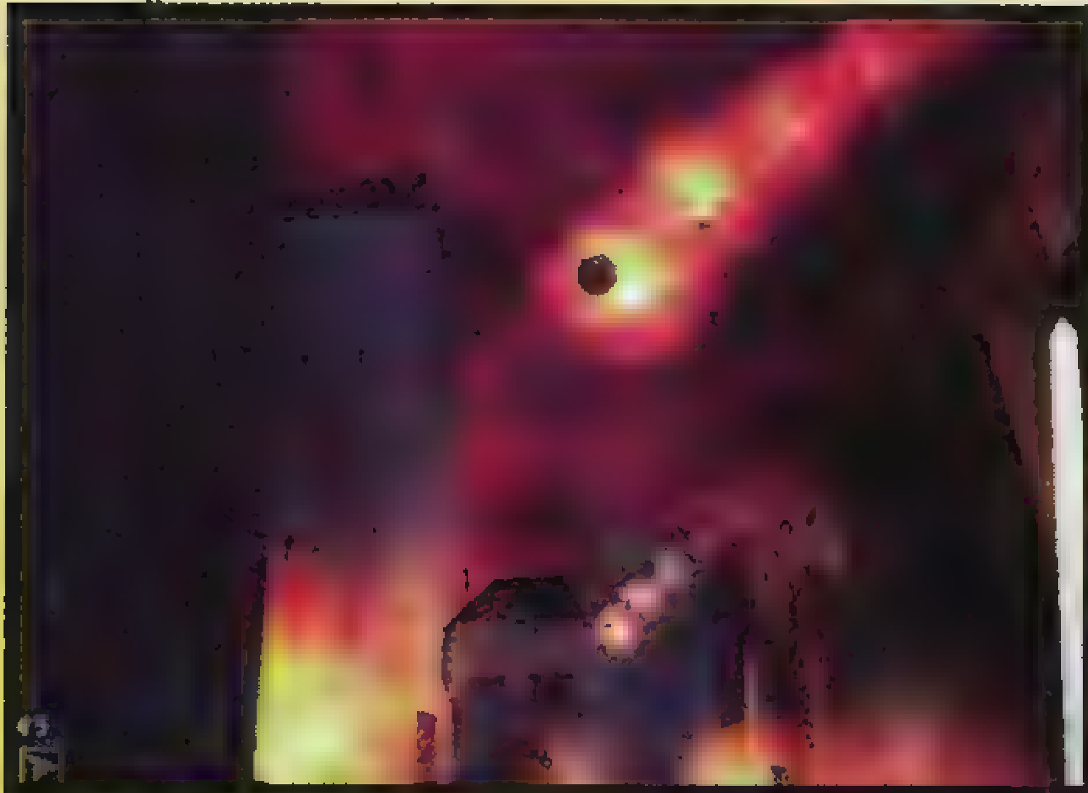
OCENA: 8/10

Rynek gier przygodowych wciąż wydaje się kurczyć. Mimo to jednak ciągle powstają nowe produkcje. W grze komputerowej należącej do tego gatunku Michael Crichton ze swoją książką pt. „Timeline" powinien wypaść rewelacyjnie. A jak wypadł?

Już na samym wstępie muszę się przyznać do jednej rzeczy. Za zatwardziałego fana twórczości Michaela Crichtona uznać mnie nie można. Owszem, przeczytałem kilka jego książek, obejrzałem chyba wszystkie filmy na podstawie jego twórczości. Jednak dzieło pt. „Timeline", mimo iż w Polsce ukazało się nakładem wydawnictwa Amber, nie trafiło jakoś w moje ręce. Wzmiankowane nazwisko działa jak magnes – można się spodziewać ciekawej fabuły, szybkiej akcji i twardych realiów. Co skłoniło Crichtona do stworzenia komputerowej adaptacji ostatniej powieści? Z całą pewnością były to pieniądze, ale i chęć spróbowania czegoś nowego. Jaki jest tego efekt? Zapewne już spojrzeliście na klepsydrę. Teraz wyjaśnię Wam, skąd taka, a nie inna ocena!

PODRÓŻ W CZASIE

Będziesz musiał się wcielić w postać młodego studenta Chrisa Hughesa,





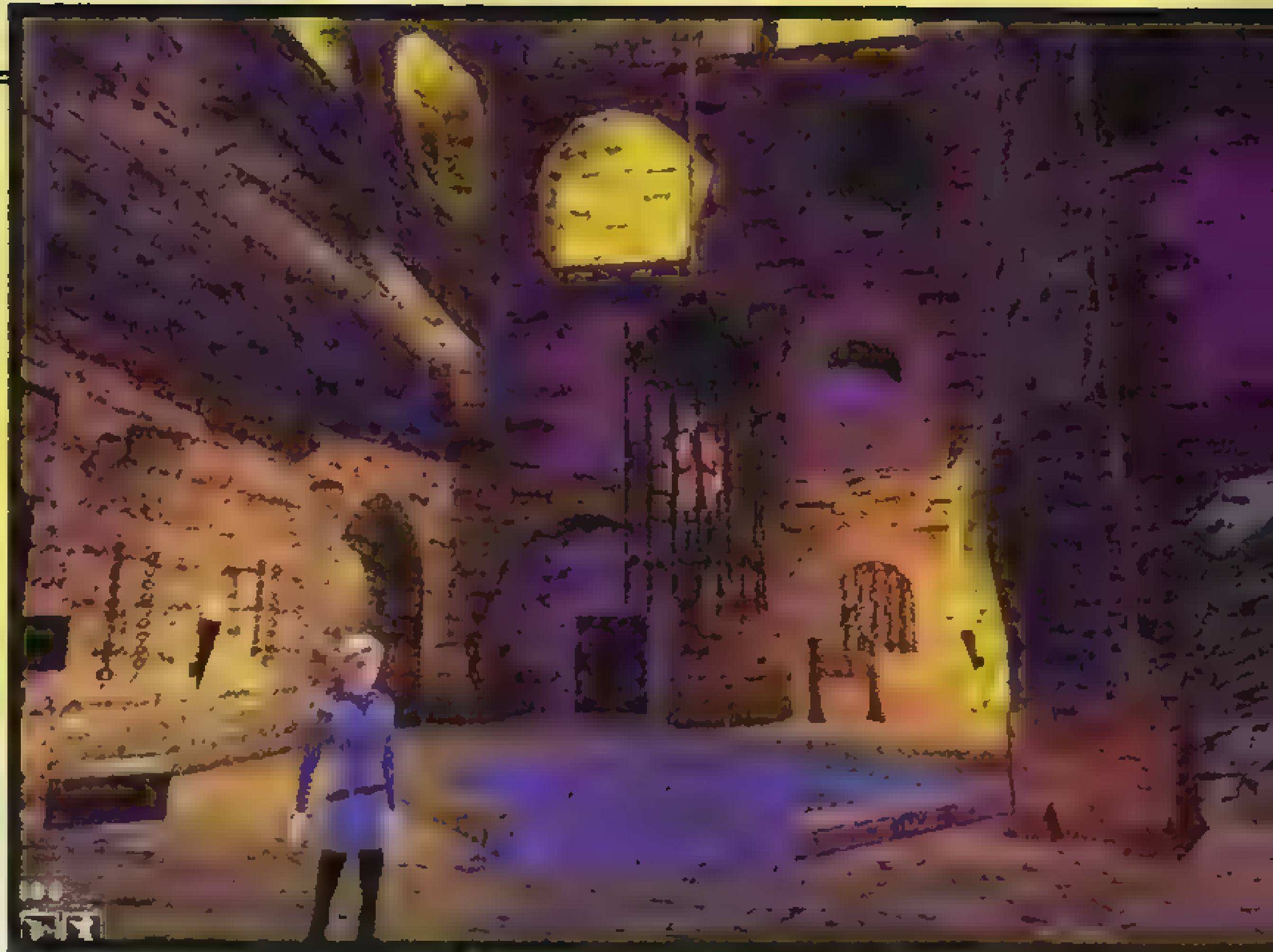
który właśnie przygotowuje się do podróży w czasie. Twój bohater nie bierze udziału w żadnym eksperymencie „ku chwale ojczyzny", lecz w zwykłej misji ratunkowej. Otóż jakiś czas temu wykładający na uczelni Chrisa profesor odbył podróż w czasie i zaginął bez wieści. Wszystko wskazuje na to, że udał się do XIV–wiecznej Francji. Za kilka chwil i Hughes się tam znajdzie. Co ciekawe, gra rzuca Cię w wir wydarzeń, nie wyjaśniając w ogóle, kim dokładnie jesteś Ty i Twoi towarzysze oraz dlaczego Twój profesor udał się w swą podróż. Nie wspominając już o braku wyjaśnienia, dlaczego w świecie TIMELINE podróże w czasie w ogóle są możliwe. Multum pytań, minimum odpowiedzi. Nie ma wyjścia, trzeba działać!

OGŁUPIANIE NA EKRANIE!

W przygodówkach panuje pewna generalna zasada: otóż zawsze coś będzie nieustannie komplikować Ci drogę do zwycięstwa. TIMELINE już od początku wydaje się funkcjonować wedle tego schematu. Coś poszło nie tak i znalazłeś się w złym miejscu. Natychmiast musisz odnaleźć właściwą drogę tam, gdzie miałeś się znaleźć. Można by podejrzewać, że wypadek ten będzie dopiero początkiem, pierwszym przejawem istnienia złego fatum, flekującego głównego bohatera. Niestety, nic bardziej mylnego. W błyskawiczny sposób dotrzesz tam, gdzie miałeś wylądować i rozpoczniesz wykonywanie powierzonej Ci misji. Szybka ucieczka



przed spadającymi głazami, odnalezienie pierwszej broni i już człowiek czuje się pewniej. Szkoda tylko, że nie za wiele można z tym majchrem zrobić. Od czasu do czasu pojawi się przeciwnik, z którym będzie można walczyć, jednak aby zabić swojego przeciwnika niczym Connor z „Nieśmiertelnego", trzeba bardzo się postarać. Najwyraźniej maksyma „Pozostać musi tylko jeden" nie przyszła twórcom tej gry do głowy.



Podobny problem dotyczy zagadek, bo one również wydają się być bardzo nieprzemyślane. O ile w grach firm Cyan (seria MYST) czy Cryo (np. ATLANTYDY) niektóre zagadki wymagały sporego główkowania i analizowania poznanych faktów, o tyle w TIMELINE zagadki są niesłychanie banalne, a co śmieszniejsze – rozwiązanie jednych powoduje automatyczne uporanie się z innymi. W efekcie pokonując kolejną „przeszkodę", w rzeczywistości pokonujemy ich... kilka. Rozwiązanie to miałoby sens w sytuacji, w której gra oferowałaby możliwość przebycia drogi do zwycięstwa na kilka sposobów. Jednak i to nie przyszło twórcom TIMELINE do głowy. Ciężko stwierdzić, czy jest to zaplanowane działanie, czy też po prostu programiści nie zdążyli podpiąć i przetestować wszystkich zagadek. Jedno jest jednak pewne, z tak idiotycznym sposobem pokonywania przeciwności losu nie spotkałem się w żadnej innej grze!



Problematyczna wydaje się też kwestia walki. Prawdopodobnie w założeniach miała ona zostać rozwiązana na zasadach podobnych do tych z gry THIEF. Cóż, nie będzie chyba niespodzianką, że i pod tym względem TIMELINE nie ma zbyt wiele do zaoferowania? Gdy przytrzymujemy przycisk myszy, nasz bohater wykonuje ciosy mieczem jeden po drugim. I nie są one chaotyczne, po prostu idealnie symetryczne – tylko co poniektóry różni się od poprzedniego. Co więcej, trzeba mieć naprawdę wielkie szczęście, aby doprowadzić do skrzyżowania się naszej broni z mieczem przeciwnika! Nie to jest jednak najbardziej irytujące. Jeśli graliście w ELITE FORCE, to z całą pewnością pamiętacie walki z Hunterem i głównym bossem. Były one o tyle uciążliwe, że nie widać było niczego, co by nam wskazywało, ile energii pozostało przeciwnikowi. Na co komu taki wskaźnik? Tym bardziej w produkcji, w której zdzielenie kogoś mieczem po łbie nie prowadzi do jego śmierci. W TIMELINE brak realizmu walki, więc oczywiste wydaje się zapotrzebowanie na jakiś wskaźnik, który chociaż ogródkami oznajmiałby graczowi, czy dany pojedynek przynosi jakieś rezultaty.

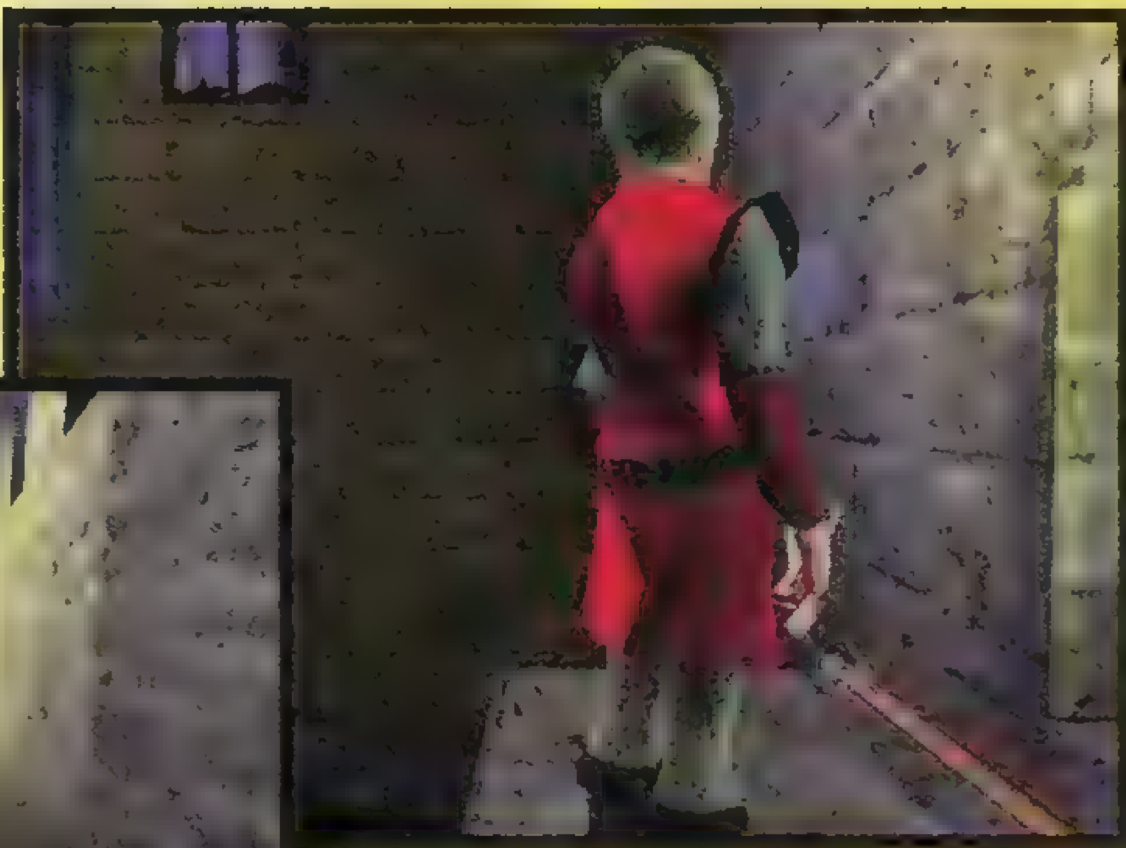


NICZYM BŁYSKAWICA

Nie jest to koniec złych wieści. Problem, który uniemożliwił mi zrozumienie czy chociażby współczucie dla TIMELINE, to czas trwania przygody. Cała ta produkcja składa się z kilku (dosłownie!) rozdziałów, w których gracz musi wykonać po jednym zadaniu. Na początku jest to zjazd z góry i unikanie

TIMELINE

spadających głazów, później należy zwyciężyć w turnieju rycerskim (dwóch jeźdźców pędzi na siebie i wygrywa ten, który strąci nadjeżdżającego z naprzeciwka). Jeszcze dalej trzeba odnaleźć drogę do okna, znajdującego się na wysokości itp., itd. W efekcie zakończenie jednego rozdziału zajmuje od 10 do 30 minut. Wcześniej wspomniałem, że rozdziałów jest kilka, więc wyobraźcie sobie, że całą przygodową grę TIMELINE, kosztującą w Polsce ok. 120 zł, można ukończyć w 2 – 4 godziny. Całe szczęście, że sama fabuła trzyma się jakoś kupy i nawet przyjemnie jest przez nią przebrnąć. Mimo to odczuwa się pewien niesmak i niedosyt, kiedy przeskakujemy z jednego do drugiego rozdziału. Odnosi się wrażenie, jakby fabuła była zlepkiem najlepszych elementów historii, która wcześniej została opowiedziana w książce Crichtona. Jak to jest w rzeczywistości? Odpowiedź na to pytanie odnajdą jedynie ci, którzy mają za sobą i lekturę książki, i grę. Chociaż nie wydaje mi się, aby autor powieści równie szybko przedstawiał tę fabułę.





PÓŁTORA PLUSA

Właściwie gra ta ma tylko dwa elementy, które świadczyć mogą na jej korzyść. Podobno połowę oceny stanowi zwykle grywalność i oprawa audiowizualna. Coś w tym jest. TIMELINE funkcjonuje na trójwymiarowym enginie, dzięki któremu produkt ten bardzo przypomina pierwszą część THIEFA. Nie najwyższy poziom tekstur i animacji bohaterów, jak i tego, co dzieje się ze światem, sprawia, że całość zatrzymuje się na poziomie nieco wyższym od przeciętnego.



Właściwie Eidos, mając tak bogate zaplecze engine'ów (TOMB RAIDER, THIEF), powinien udostępnić swoją technologię dla potrzeb tej gry. Tak się jednak nie stało i w efekcie ta otrzymała oprawę, która ani nie zachwyca, ani nie zniechęca. Na tle wszystkich niedoróbek i niedociągnięć, ten aspekt prezentuje się jednak o niebo lepiej. Ratunkiem wydaje się być grywalność, chociaż i z nią są kłopoty. Rozgrywka często staje się monotonna, mimo zapowiadającej się dynamiki. Często będziemy musieli wykonywać infantylne działania, rodem z platformówek – skakanie nad przepaścią itp. Mimo wszystko, jeśli nie nastawiać się na wspaniałą przygodę, to taki zręcznościowy element podnosi grywalność. Jasno jednak napiszmy, że wszystko, co trzeba zrobić w TIMELINE, jest powtórzeniem pomysłów z innych gier. Na szczęście tych dobrych! Mamy więc jeden wielki plus.



Jaki jest drugi? Otóż Eidos, prawdopodobnie wzorując się na Cryo, postanowił zaimplementować do swojego produktu multimedialny przewodnik po średniowiecznej Francji. Co ciekawe, o wszystkim opowie nam sam Michael Crichton. Niestety... po angielsku. Tak więc wszyscy ci, którzy mają problemy z tym językiem, raczej nie nacieszą się nawet tym elementem TIMELINE. A szkoda, gdyż jest to najlepsza encyklopedia, jaka została wprowadzona do gry, i myślę, że nawet Cryo miałoby się od kogo uczyć przejrzystości i sposobów wzbudzania zainteresowania gracza. Cóż, te dwa wielkie plusy (dla większości graczy jeden lub półtora) nie zapewnią tej grze oceny analogicznej do, chociażby, POMPEJÓW. Jeśli trzeba by było ją porównywać, to można jedynie do EGIPTU Cryo, który, mimo że dłuższy, lecz bardziej monotonny, ocenę otrzymał taką samą jak TIMELINE.

EKONOMICZNE NIEPOROZUMIENIE

Z punktu widzenia ekonomicznego (czyli cena do jakości) TIMELINE otrzymuje najniższe oceny. Gry, którą można ukończyć w cztery godziny, nie odważył się jeszcze wypuścić żaden szanujący się developer. Do odważnych świat należy i oto z taką inicjatywą wyszedł Eidos. Będzie to już druga poważna wpadka tej firmy. Po DAIKATANIE (nazywanej przez złośliwych „dajkaszaną") wydawało się, że zarząd tej korporacji bardziej ostrożnie będzie podchodzić do produkcji gier. Jeśli wziąć pod uwagę ten „wypadek", to wychodzi na to, że Eidos raczej nie jest firmą, której zależy na reputacji. Jeśli jednak wziąć pod uwagę cały jej repertuar, to okaże się, że bardzo się stara, ale często jej nie wychodzi. Niestety, ten producent udowodnił, że w dziedzinie gier przygodowych nie dorównuje liderowi – Cryo Interactive. Nawet nazwisko Crichtona nie pomoże w osiągnięciu tego, czym poszczycić się mogą, chociażby, POMPEJE. Jeśli chcecie już wydać 120 zł na zakup jakiejś przygodówki, to lepiej kupcie sobie ESCAPE FROM MONKEY ISLAND.

Nefliqus

Eidos
www.timelineworlds.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 200, 64 MB RAM

OCENA: 6/10

Na film „Ogniem i mieczem" wielbiciele Sienkiewicza i Polski szlacheckiej czekali latami – wszak Hoffmanowski „Potop" wgniatał w ziemię i do dziś daje się oglądać z tym samym napięciem. Wydawało się, że i ta ekranizacja przewyższy wszystko, co do tej pory widzieliśmy. Niestety, czy to za sprawą zbyt młodych montażystów, czy też przyjętej jakiś czas temu w naszej kinematografii mody na Hollywood, efekt końcowy kolejnego filmu opartego na Trylogii nie satysfakcjonuje. Nie miejsce tu jednak na ocenę osiągnięć naszych filmowców. Chwała im jednak za to, że w stylu amerykańskim postanowili wykorzystać ten temat również w formie gry komputerowej (a do pracy zapędzono twórców gry REZERWOWE PSY!) i starali się w atrakcyjnej formie przekazać maksimum wiedzy o...

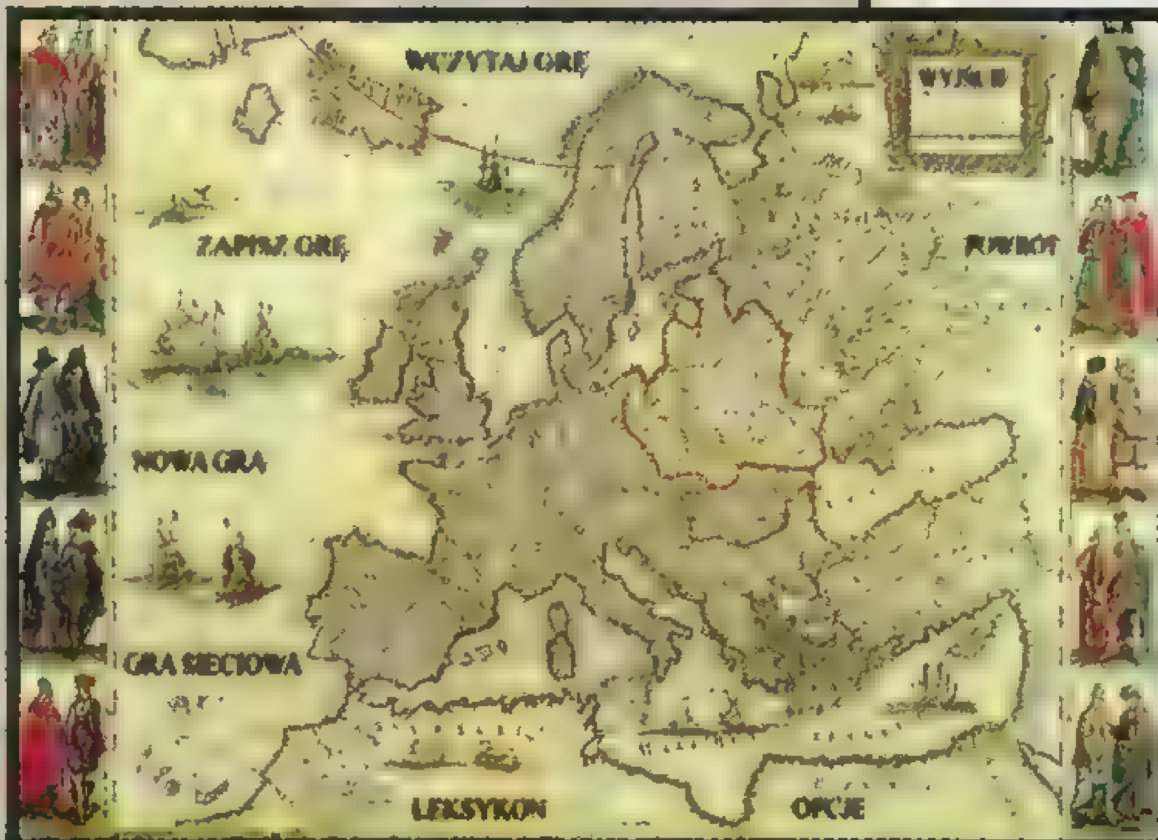
No właśnie! O czym uczy ta gra, reklamowana jako edukacyjna? Zobaczmy!

LEKSYKON

Integralną częścią OGNIEM I MIECZEM jest leksykon, zawierający informacje o postaciach z filmu i epoki, rodzajach wojsk, uzbrojeniu, a także różniste dane historyczne o epoce. I tu jak na dłoni widać brak zdecydowania pomysłodawców, czy w grze ma być bardziej historycznie, czy bardziej literacko. Stąd opis postaci z naszych dziejów to tylko kilka zdań, a opis bohaterów Sienkiewiczowskich – parę cytatów. Jednak nawet dzięki takiemu minimum każdy może zapoznać się z występującymi w grze dowódcami, a jest to o tyle istotne, że ich parametry (starannie ukazane w postaci licznych pasków) mają wpływ na bitwy. Pozostałe hasła są równie mocno okrojone. Tak naprawdę niczego nie mówią, a jedynie zapełniają (choć w niewielkiej części) ekran. Być może zrobiono tak z myślą o młodszych graczach, chroniąc ich oczy przed zbyt długim czytaniem. Faktem jest jednak, że taka np. notka o sztuce wojennej XVII wieku nie ma żadnej wartości! Sztuka wojenna to wg autorów jedynie liczba szeregów piechoty i jazdy oraz kolejność rozstawienia. Informacje o uzbrojeniu, postaciach i jednostkach są więcej niż skromne. Typowy opis bitwy to siły stron, kto wygrał i jaki wódz zginął lub dostał się do niewoli. Gracz nie dowie się niczego o rozstawieniu sił, nie zobaczy historycznej mapki ani nie pozna powodów zwycięstwa danej strony.



Takie niedopracowanie haseł nie jest przypadkowe. Wpisuje się w całość produktu nazwanego OGNIEM I MIECZEM. Produktu, który luźno nawiązuje do epoki historycznej i realiów tamtego pola walki. A nawet do samego filmu! Gdybyż te niedokładności pozostały tylko w warstwie informacyjnej, ale mijanie się z prawdą mamy także w warstwie bitewnej. No dobrze, przecież w grach komputerowych nie realia są najważniejsze, tylko miodność i umiejętność zafascynowania gracza fabułą lub sprawnością techniczną. Niestety, z tym też twórcy mieli problemy.



KAMPANIA

Oprócz czytania haseł leksykonu da się tu rozegrać jedną z ośmiu samodzielnych bitew lub kampanię. Bitwy tej ostatniej (jest ich dziesięć) dzielą się na takie, które można przegrać (i w rzeczywistości Polacy je przegrali), takie, które trzeba wygrać, bo inaczej kończy się grę, oraz te, w których występuje postać Jeremiego Wiśniowieckiego (ta kategoria obejmuje przedstawicielki dwóch poprzednich). Troszeczkę denerwujące jest, że wiele tych z pierwszej grupy nie daje po prostu graczowi większych szans. Wystarczy jednak pomyśleć, że ta chwila tryumfu wroga również przyniesie nam punkty, by słodycz spłynęła na ekran, zacierając widok trupów poległych żołnierzy. Natomiast ta trzecia kategoria pełni kluczową rolę.

Otóż gracz zbiera specjalne punkty (widać je w górnym rogu na stosie monet) i w wypadku pojawienia się bitwy z udziałem Wiśniowieckiego może je wydać na dowolną jednostkę, która odtąd stanowiła będzie dodatkową część prywatnej armii tego magnata. To bardzo ciekawe rozwiązanie dopinguje gracza, bo im mniej oddziałów się straci, im więcej wybije wroga i im szybciej rzecz całą zakończy, tym więcej punktów się zarobi. A jest o co się bić, bo wszak nikt chyba nie chce zadowalać się samą tylko piechotą łanową w miejsce bardzo drogiej husarii!



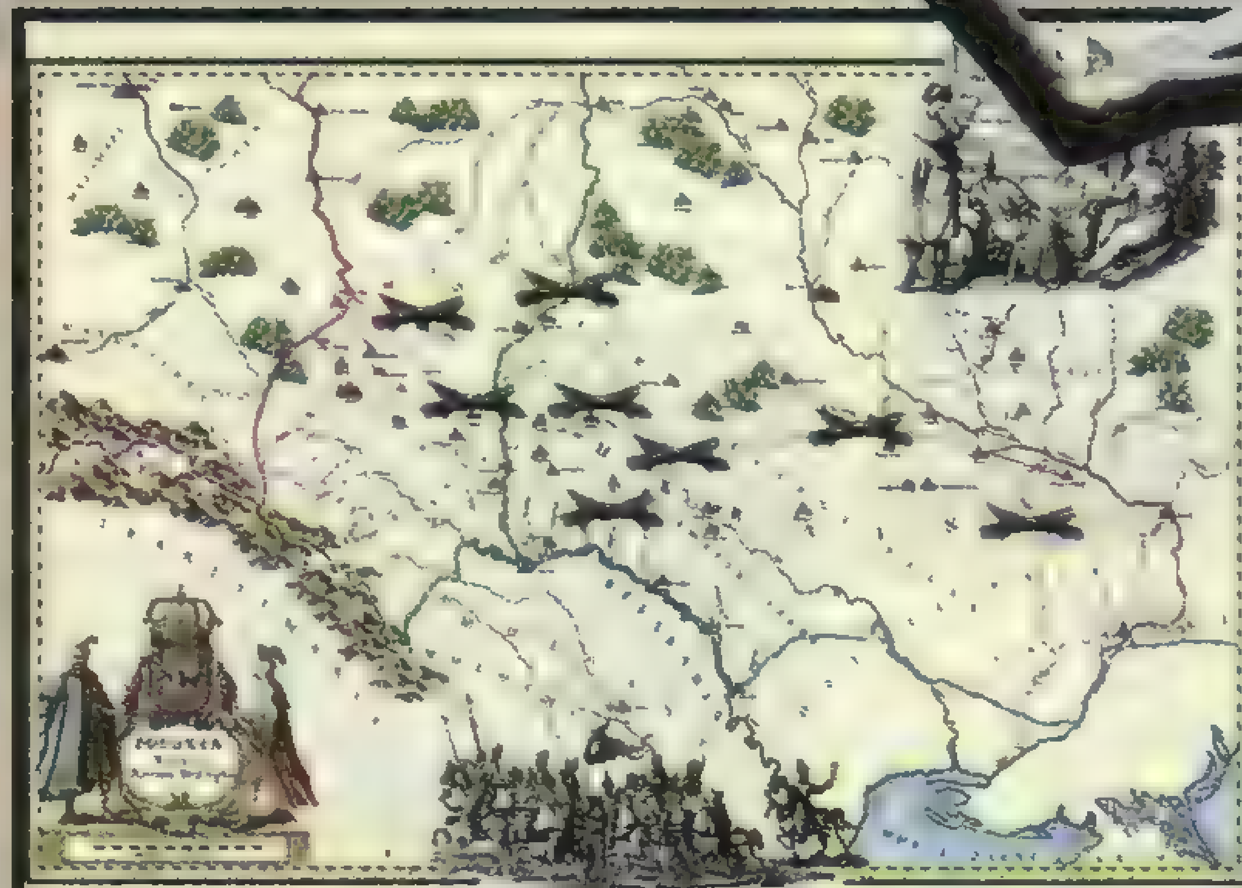
I wszystko byłoby w tym zbieraniu punktów w porządku, gdyby nie fakt, że czasami po wybiciu wszystkich, zdawałoby się, oddziałów wroga bitwa... się nie kończy! I nagle gracz rozumie – gdzieś pozostał jakiś samotny, przerażony oddział wroga (mnie się to zdarzyło z „organkami")! I zaczyna się trwające kilka etapów, zakrojone na szeroką skalę poszukiwanie przeciwnika, ukrytego gdzieś na krawędzi mapy (a punkty spadają!). Przy okazji okrywamy, że na minimapie oddziały polskie przedstawiono jako zielone kropki. Bardzo są widoczne na zielonym tle!



BITWY

Te drobne błędy nie niweczą jednak zapału przechodzenia kolejnych bitew. Właśnie, emocje towarzyszą zbieraniu punktów, wystawianiu nowych jednostek, ale niekoniecznie samym bitwom. Chwała twórcom, że pomysł przedstawienia tych ostatnich oparli na sprawdzonym schemacie serii PANZER GENERAL. Ale powielać przeboje też trzeba umieć. Gdy rozpoczynamy bitwę, widzimy, jak naprzeciw siebie stają ogromne masy prześlicznych graficznie ludzików i jeźdźców. Gdzieniegdzie prześwieca artyleria. (Z tymi masami w pierwszych minutach walki to przesada – tak naprawdę gracz widzi tylko te jednostki przeciwnika, które pozostają w zasięgu wzroku jego oddziałów). I te masy natychmiast ruszają na siebie. Zaczyna się krwawa rzeźnia, w której gracz niewiele ma do powiedzenia, ponieważ... brak jest stref kontroli! I to jest największa słabość bitwy w OIM – brak zrozumienia, co w PG znaczyło zatrzymanie się jednostki po wejściu w strefę kontroli nieprzyjaciela. Wrogie jednostki przemykają obok naszych, jakby te były powietrzem. Prowadzi to do otoczek, które

Hej, szablę w dłoń
Łuki w juki, a łupy
wziąć w troki...



OGNIEM I MIECZEM

To świetny pomysł, by wykorzystać nośny temat nie tylko w filmie, ale także w grze komputerowej. Widać, że „nasi" nieźle przyswoili sobie zachodnie wzory. Szkoda tylko, że naśladownictwo było ślepe i piękno XVII-wiecznego pola walki uleciało z dymem.

nie wpływają specjalnie na otoczony oddział, ale za to wróg zyskuje dostęp do naszych tyłów i wybija artylerię oraz słabą piechotę lekką. Jak widać, cała taktyka w bitwie sprowadza się do wyboru: czy zaatakować kilkoma jednostkami jedną jednostkę wroga, by ją zlikwidować, czy też kilkoma kilka, by osłabić przeciwnika przed jego etapem.



Nie jest to, na szczęście, wszystko. Klikając jednostkę prawym klawiszem, możemy zobaczyć, jakie są jej mocne, a jakie słabe strony, i dowiedzieć się, kogo najlepiej nią zaatakować (na to, przed kim się będzie bronić, nie mamy wszak wpływu). Warto zaznaczyć, że dowódcy mają swoiste cechy, które predestynują ich do dowodzenia danym rodzajem wojsk. Gdy więc np. Skrzetuskiego przydzielimy oddziałowi husarii, to jej możliwości bojowe znacznie wzrosną. Z taktycznych zagrywek można jeszcze zastosować cofanie przed wrogiem (szczególnie piechotą kozacką), by to nie on nas atakował, ale my jego w swojej następnej fazie.

Tym niemniej w bitwie zazwyczaj panuje chaos (nieco rozjaśniany opcjonalnie włączanymi paskami zdrowia oddziału – autorzy wysłuchali tu rady Huntera), spowodowany brakiem stref kontroli, które zawsze umożliwiają w grach spacyfikowanie wroga i uspokojenie frontu. Bo gdy wróg może pojawić się wszędzie, a jedyną finezją ze strony komputera jest otaczanie naszych wojsk masami, to na cóż przydadzą się takie zagrania, jak ustawianie artylerii za piechotą lub jazdą? Owszem, taka artyleria wspiera obronę, strzelając do atakującego, ale złudzenie trwałości takiego szyku szybko mija, ponieważ albo wróg zajedzie nam artylerię od tyłu, albo piechota z pierwszej linii zostanie wycięta.

ODDZIAŁY

Właśnie, trwałość oddziałów – oczywiście poza takimi smokami jak husaria czy spahisi – jest niewielka (piechota łanowa czy czerń kozacka służą dzielnemu trzymaniu frontu... przez chwilę). Większość piechoty (może poza niemiecką) paruje w dwóch walkach. Również lekka jazda po trzech–czterech starciach nadaje się do kosza. Szczególnie nieskuteczny jest ostrzał z broni ręcznej. Gdy pomyślimy, że pod Parkanami piechota austriacka odparła Turków samymi salwami, aż się nie chce wierzyć! Tak naprawdę w grze trzeba skupić się na kilku najsilniejszych oddziałach, starając się je osłaniać i oszczędzać, bo to właśnie one mogą wyciąć wrogą armię oddział po oddziale. Szczególnie gdy kawaleria zastosuje szarżę. Takimi lokomotywami zwycięstwa są z pewnością husarze. To jądro polskiej armii. Wspomaga ich z lekka dragonia (jednak łatwo ginie). Dziwi jednak brak pancernych, tej podpory, siły wspomagającej atak, nielicznych przecie i wybranych, husarskich chorągwi (w grze husarze występują w 50-osobowych chorągwiach, reszta w 100-osobowych). O kozackich wojskach nie ma co wspominać, ponieważ w grze solowej – zarówno w kampanii, jak i w pojedynczych bitwach – można grać tylko stroną polską.

OPRAWA

OGNIEM I MIECZEM to gra przepiękna graficznie. Jednostki są wyraźne, a animacje przy poruszaniu się to majstersztyk. Także wybuchy po wystrzałach artylerii urzekają realnością. Niestety, trzeba zapłacić za to pewną cenę. Gra chodzi bowiem bez najmniejszego problemu dopiero przy 128 MB RAM. Ale za to można poruszać kolejną jednostką, gdy poprzednia jeszcze się rusza. Możliwe jest także zaznaczanie naraz większej liczby oddziałów i wspólne ich przemieszczenie. Wydaje się, że pod względem technicznym ta gra ma na tyle duży potencjał, że... zabrakło pomysłu na jego wykorzystanie.

By nadać nastrój kampanii, pomiędzy poszczególne jej bitwy wstawiono spore fragmenty z filmu „Ogniem i mieczem" oraz czytane przez filmowego Krzywonosa teksty, które wprowadzają gracza w kolejne starcia. Na nastrój nie można więc narzekać. Filmy, znany głos, świetna grafika i niezły dźwięk, historyczne jednostki wojskowe, wyraźne parametry jednostek, ciekawy pomysł z punktami do wystawiania wojsk Jaremy. Cieszy fakt, że OIM nie wygląda jak gra znaleziona na strychu, co było do niedawna specjalnością wielu polskich produkcji. Nareszcie nie odstajemy.

Szkoda tylko, że zawarto tu tak mało bitew. A jako że i w historii nie było ich więcej, to przydałby się edytor do tworzenia fantazyjnych starć – znacznie przedłużyłoby to żywot tej gry. No i te nieszczęsne strefy kontroli. Gdybyż chociaż były dostępne opcjonalnie, to wprowadziłoby to jakiś porządek. A tak, wobec braku wiadomości w leksykonie gracz wyniesie wrażenie, że bitwy w XVII wieku przypominały starcie w karczmie kompanionów Kmicica z Butrymami.

Berger



Zodiak Jerzy Hoffman Film Production
www.ogniem-i-mieczem.comart.com.pl

DYSTRYBUTOR PL – ZODIAK JERZY HOFFMAN FILM PRODUCTION
STRONA PL – www.ogniem-i-mieczem.comart.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

OCENA: 6/10

STARFLEET ACADEMY była jedyna w swoim rodzaju. Przynajmniej z dwu powodów. Po pierwsze, była jedyną znaną mi grą, która pozwalała przejąć bezpośrednią kontrolę nad kosmicznym krążownikiem oraz jego, niemałą przecież, załogą, a po drugie – był to jedyny symulator osadzony w realiach „Star Treka”. Do tego w żadnej innej grze nie spotkałem się z taką różnorodnością misji. Każda z nich proponowała coś nowego. Zadania z gatunku „poleć tam i zniszcz wszystko, co napotkasz” należały do rzadkości. Owszem, walka stanowiła bardzo ważny element, ale strzelanie na prawo i lewo kończyło się najczęściej utratą statku.





Do tej pory, jak ktoś chciał się wcielić w dowódcę, powiedzmy sobie, latającego w kosmosie krążownika, miał bardzo niewielki wybór. Praktycznie tylko w jednej grze mieliśmy taką możliwość – była to STARFLEET ACADEMY, gra sprzed prawie 2 lat!

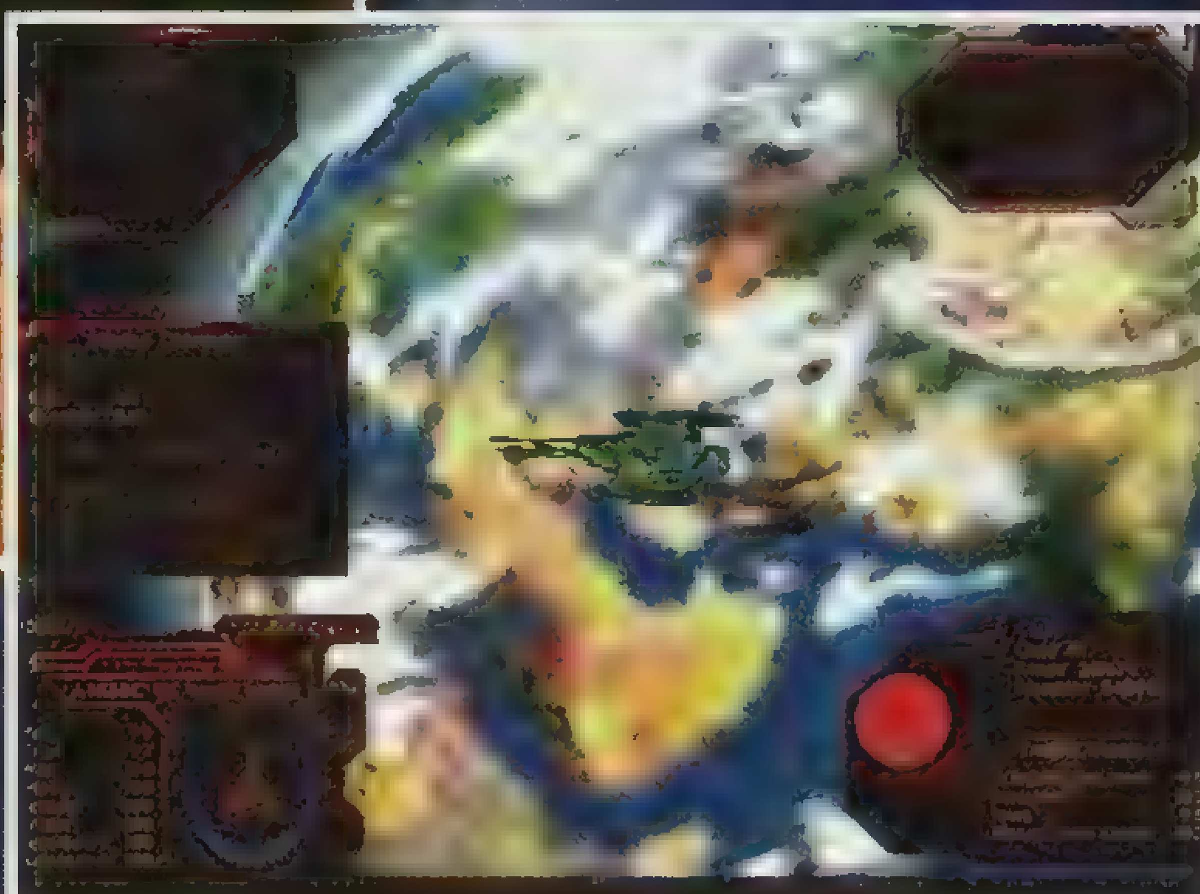
Tak jak SA pozwalała wcielić się w kadeta Floty Gwiezdnej, tak KLINGON ACADEMY stawia gracza w roli kadeta klingońskiego. Kim są Klingoni, fanom „Star Treka” przypominać nie muszę. Natomiast dla tych mniej zorientowanych: Klingoni są rasą dumnych i honorowych wojowników. Porucznik Worf ze „Star Trek: The Next Generation” jest jednym z nich. Jak pewnie większość z Was się już domyśliła, tym razem nie będziemy starali się za wszelką cenę nie naruszać „Pierwszej Dyrektywy”. Tym razem wyruszymy na polowanie!





PRZESTRZEŃ

Dzisiaj zaczniemy od strony technicznej. Chyba dlatego, że ocenianie KA pod tym względem było dla mnie najtrudniejsze. Czemu? Już piszę. Grafika. Z jednej strony niezwykle szczegółowa statki są „jak żywe”, wszystko jest na swoim miejscu, ma właściwy kolor i wielkość. Doskonale zrealizowano zniszczenia. Nie raz zdarzyło mi się widzieć poszczerbiony spodek jakiegoś statku Federacji albo obcięte skrzydło klingońskiego „Bird of Prey”. Elegancko wyglądają osłony, dokładnie tak jak w filmach. Podobnie można mówić jeszcze o wiązkach fazerów, torpedach fotonowych i innych trekowych wynalazkach. Niejako równowagę dla tego wszystkiego stanowi masa denerwujących szczegółów. Na przykład KA za żadne skarby nie chce pracować w 32-bitowym kolorze. Co dalej? Wszelkie wycieki z kadłuba oraz efekt towarzyszący trafieniu z broni energetycznej w kadłub nie zmieniły się od czasów SA. Do listy zgrzytów należy jeszcze dopisać świecące własnym światłem planety (mimo długich poszukiwań nie udało mi się znaleźć ani jednej, na której panowałaby noc) oraz kilka mniejszych uchybień. Żeby podsumować jednym zdaniem – liczyłem na piękną grę, a dostałem ładną z kilkoma skazami. Mimo to kilkakrotnie byłem mile zaskoczony tym, co widziałem na ekranie.



Ocena efektów dźwiękowych nie nastręczała już takich trudności. Odgłosy disruptorów, fazerów, torped fotonowych oraz te wydawane przez napęd warp są na żywca ściągnięte z filmów. Dzięki temu doskonale pasują do tego, co dzieje się na ekranie. We wczuwaniu się w atmosferę mostka bardzo pomocne są kwestie wypowiadane przez oficerów. Na koniec muzyka. Utwory zostały wykonane w charakterystycznej dla ST, klasycznej aranżacji i zostały wzbogacone o chór.

NA MOSTKU

Gra oferuje zabawę w kilku trybach. Podstawowy i najważniejszy pozwala na wcielenie się w rolę młodego klingońskiego kadeta. Stoi przed nim szereg bardzo zróżnicowanych i ciekawych misji. Na początek do dyspozycji otrzymasz niewielkiego „Drapieżnego Ptaka”, ale z czasem zasiądziesz także na mostku większych jednostek. W tym miejscu należałoby wspomnieć o ważnej zmianie w stosunku do SA. Rzadko kiedy działasz samodzielnie. Prawie zawsze dowodzisz własną grupą uderzeniową lub pełnisz rolę pomocniczą wobec większych jednostek. Do Twojej dyspozycji oddano również symulator, pozwalający na powtórzenie rozegranych już scenariuszy lub tworzenie własnych.

Szczególnie ciekawa jest ta ostatnia możliwość. Najpierw trzeba zdecydować, gdzie walka będzie miała miejsce. Do wyboru mamy m.in.: pole meteorytów,

STAR TREK KLINGON ACADEMY



pierścienie planetarne, okolice czarnej dziury, atmosferę planety lub mgławicę. Miejsce walki ma duże znaczenie dla jej przebiegu. Każde z dostępnych środowisk wywiera inny wpływ na działanie różnych systemów statku, a tym samym również na zastosowaną taktykę. Chyba najbardziej ekstremalnym środowiskiem są zewnętrzne powłoki gazowego giganta. Działanie sensorów ulega poważnemu zakłóceniu, a osłony są osłabiane tarciem. Kiedy już wybierzesz miejsce bitwy, należy zdecydować się na jej uczestników. Do dyspozycji jest kilkanaście jednostek, należących do występujących w grze ras. Co najlepsze – można zasiąść na mostku dowolnej z nich! Oczywiście dostępny jest również tryb multiplayer.



TO NIE MYŚLIWIEC

Właśnie. Cały czas ma się wrażenie, że dowodzi się ogromną jednostką, a nie jednoosobowym myśliwcem. Mimo że można stanąć przy dowolnym stanowisku na mostku, to ręczne sterowanie całym okrętem jest po prostu niemożliwe. Dysponujesz szeregiem poleceń, jakie możesz wydać swoim oficerom. Najpierw wybierasz adresata (przyciski od 1 do 8). Powoduje to pokazanie się listy numerowanych poleceń. Teraz kolejne wciśnięcie jakiejś cyferki i polecenie wydane. Do tego dochodzi straszliwa ślamazarność wszystkich statków. Sterowanie tymi kolosami ma naprawdę niewiele wspólnego z pilotowaniem myśliwca.

Ciekawie prezentuje się możliwość wcielenia się w rolę operatora uzbrojenia. W takiej sytuacji prowadzenie statku przejmuje sternik (jego poczynaniami możemy sterować, wydając mu odpowiednie komendy), a gracz może spokojnie zająć się celowaniem. Dzięki takiemu rozwiązaniu można wprowadzić w życie kilkanaście nowych taktyk.



ENGAGE!

Kupić, czy nie kupić? Dla każdego prawdziwego treeki jest to obowiązkowa pozycja (chyba że bardzo nie lubi symulatorów). Pozostali gracze również powinni być usatysfakcjonowani. KLINGON ACADEMY oferuje sporo ciekawych misji i trochę nowych możliwości, których nie spotkałem w żadnej innej grze (atakowanie planet, wpływ otoczenia na przebieg walki itp.). Jak już pisałem, można trochę zarzucić stronie technicznej, na szczęście nie ma ona wielkiego wpływu na przyjemność czerpaną z zabawy. Ja za każdym razem, kiedy wydawałem rozkaz wyłączenia maskowania, czułem, jak budzi się we mnie instynkt wojownika i przepełnia mnie radość na myśl o rozpoczynającym się polowaniu.



Live long and prosper!

TopGun

Interplay
www.interplay.com/klingon

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 300, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

ZACZERPNIĘTO Z KLINGOŃSKICH BAZ DANYCH



O Federacji

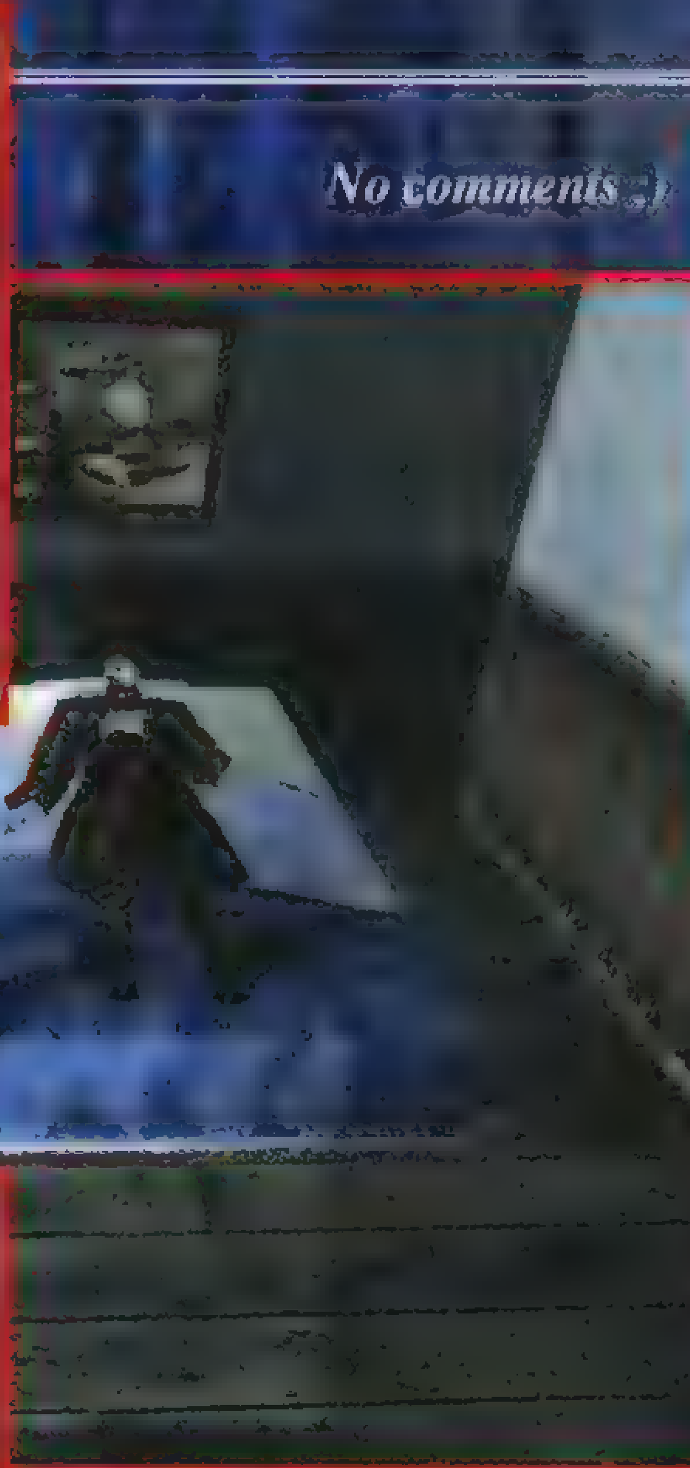
Siłami wojskowymi Zjednoczonej Federacji Planet kieruje „Starfleet Command". Instytucja ta odpowiada za poszukiwanie nowych, możliwych do wykorzystania zasobów oraz cywilizacji, nad którymi można by przejąć kontrolę. W związku z tym statki Federacji są dobrze zaprojektowane i wyposażone w najnowsze osiągnięcia techniki. Dzięki właściwemu zrównoważeniu prędkości, siły osłon, wytrzymałości kadłuba oraz siły ognia sprawdzają się tak samo dobrze w roli statków eksploracyjnych, jak i bojowych. Jednakże ich kapitanowie muszą przestrzegać wielu ograniczeń, nałożonych przez Federację i to, niestety, powoduje, że są przewidywalni, dlatego też unikają walki. Mimo że mają dobre wyposażenie, nie są prawdziwymi wojownikami.



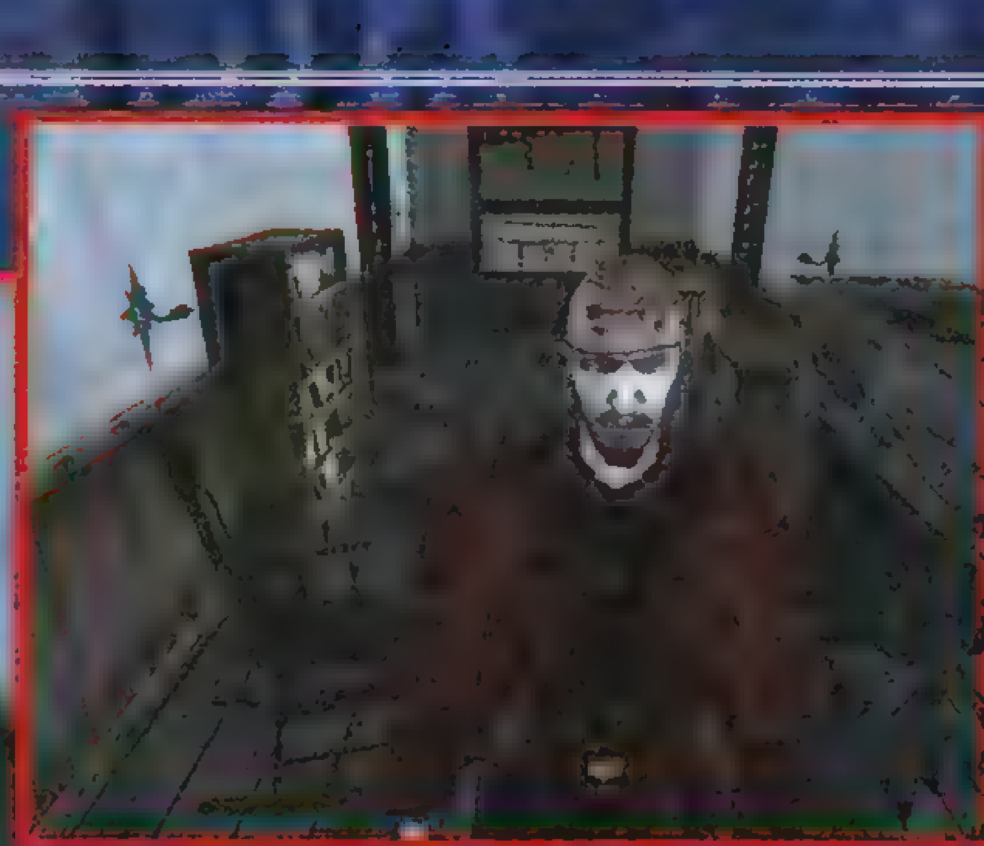
O Romulanach

Ze względu na ograniczenia powodowane przez konstrukcję swych statków i uzbrojenia Romulanie walczą niehonorowo i kryją swe twarze przed przeciwnikami. Do tego podstawowego uchybienia w kodeksie wojowników dochodzą nasilające się wśród nich tendencje izolacjonistyczne oraz brak zasobów, którymi mogliby dysponować. Wszystko to zmienia tę honorową niegdyś rasę w coś, co wygląda jak pozbawiony czci, skażony oszustwem cień ich własnych, dawnych niewolników. Niektórzy Klingoni uważają, że nie jest to tylko oznaka upadku kultury, ale i skażenia społeczeństwa. Wywołuje to dążenia do zerwania sojuszu Klingonów z Romulanami, zanim choroba tocząca tych ostatnich przedostanie się przez granicę i skazi moralne fundamenty Imperium.

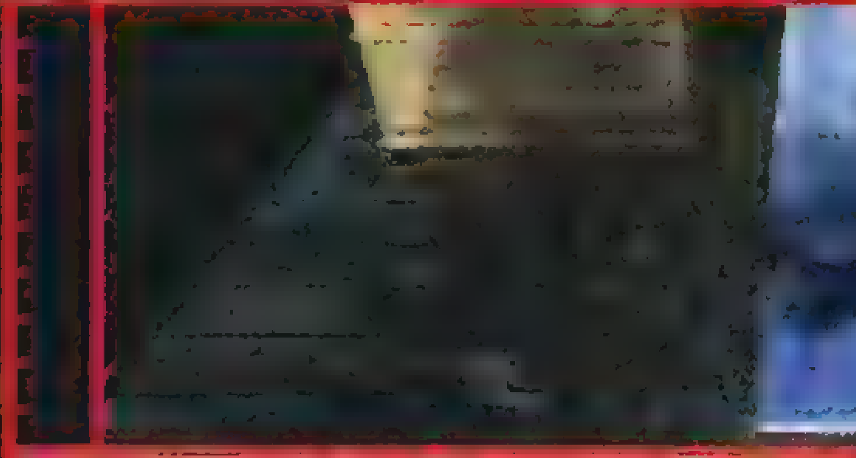




No comments ;)













Zgodnie z wytycznymi Gathering Of Developers, światło dzienne ujrzała właśnie druga odsłona serii BLAIR WITCH. Nie jest ona ani straszna, ani trudna, ani ponura. Chyba byłoby lepiej, gdyby nigdy nie wyszła z nawiedzonego lasu.

Pozwólcie, że powtórzę to, co napisałem miesiąc temu. Już film był straszny, jednakże to, co z podświadomością robiła sprawa Rustina Parra, przechodziło wręcz ludzkie pojęcie. Przyznam, że gdy usłyszałem pierwsze wzmianki na temat tego, co powstaje na podstawie „Blair Witch Project", byłem pełen wątpliwości. Przecież przez cały czas trwania tego filmu nie został pokazany żaden straszny potwór ani nic, co w ogóle sugerowałoby jego obecność, a mimo to przez cały czas trzymany byłem w najwyższym napięciu! Moją niepewność całkowicie rozwiała dopiero premiera pierwszej części komputerowej trylogii. Gdy produkt pt. BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR trafił do mych rąk, wprawił mnie w ciężki szok (poczytajcie w NSS 84 – przyp. red.). Była to pierwsza od bardzo długiego czasu gra, w którą po prostu bałem się grać! Efekt, jaki udało się osiągnąć ludziom z Terminal Reality, porównać można było jedynie do zderzenia z pociągiem towarowym. Wydawałoby się, że po tak świetnym początku kolejne odsłony serii będą równie udane. Pomyliłem się.

Poniższe słowa piszę z wielkim żalem, ale czuję się oszukany. To, co miało być tak niesamowite i wspaniałe, okazało się tworem co najwyżej miernym. Odnoszę wrażenie, że ktoś zrobił sobie z moich nadziei wycieraczkę, w którą wtarł swą całą frustrację i niechęć do pracy. Polityka wydawnicza Gathering Of Developers, nakazująca wydawanie kolejnych części gier z serii BLAIR WITCH, zemściła się na firmie. Miało być strasznie, a wyszło... żałośnie. Szkoda.

PASKUDNE POŁOŻENIE

BWV1:RP rozgrywała się latach 50. naszego stulecia, tuż po wyjaśnieniu głośnej sprawy dzieciobójcy Rustina Parra. COFFIN ROCK rzuca nas jeszcze dalej w przeszłość, gdyż nawiązuje do ponurego wydarzenia z roku 1886. Wtedy to w lasach Burkittsville zaginęła młoda dziewczyna imieniem Robin Weaver, zaś grupa mężczyzn, którzy wyruszyli na jej poszukiwania, nigdy nie ujrzała już swego miasteczka. Ich resztki, groteskowo rozczłonkowane, odnaleziono na Coffin Rock (tę nazwę przetłumaczyć można jako Trumienna Skała). Nigdy nie dowiedziano się, kto dokonał tak ohydnego mordu. Odkrywcy rzeźni na Trumiennej Skale postanowili bowiem powrócić do Burkittsville, aby wraz z innymi mieszkańcami miasteczka zastanowić się, co robić dalej. Gdy wrócili, ktoś (lub coś) zabrał ciała nieszczęśników w nieznane miejsce. Sprawy nigdy nie wyjaśniono.

Cięcie.

W pamiętnym roku 1886 do Burkittsville trafił też uczestnik wojny secesyjnej. Nie wiemy o nim wiele, jedynie to, że żołnierz ów walczył po stronie Północy, zaś w rejonie Maryland odbywał swą służbę. Ciężko raniony wiarus odnaleziony został właśnie przez Robin Weaver, która zaprowadziła go do domu swej babki. Okazało się, że ranny w głowę żołnierz nie pamięta nawet swojego nazwiska. Z racji, iż – tak jak biblijny nędznik – wyrwał się ze szponów śmierci, nazwany został Lazarusem (Łazarzem). Mijały dni, żołnierz powoli wracał do zdrowia. Kiedy wreszcie stanął na nogi, Robin zaginęła w lesie. Wiedziony dziwnym przeczuciem, Lazarus wyruszył na poszukiwania. W tym miejscu zaczyna się gra.

Jak zapewne nietrudno jest się domyślić, w COFFIN ROCK kierujemy poczynaniami słaniającego się na nogach Lazarusa. Opowieść podzielona została na dwa nierozerwalnie połączone ze sobą, hm... wymiary. Pierwszy rozgrywa się w rzeczywistym roku 1886 i tu obszarpany i blady jak ściana Lazarus musi kręcić się po Burkittsville i okolicznych lasach (a jak!) w poszukiwaniu dziewczynki. Drugi wymiar ma miejsce li tylko w skołowanej głowie wojaka, a składają się na niego wspomnienia z kampanii roku 1863, kiedy to wraz ze swym oddziałem działał w tych rejonach. Wprawdzie obie opowieści rozgrywają się w zasadzie w identycznych

BLAIR WITCH
VOLUME 2
COFFIN ROCK



sceneriach (świat „rzeczywisty" jest jednak jakiś taki bardziej szary i odpychający), jednak nie jest to zbyt nużące. Trudno jest się temu dziwić, BLAIR WITCH VOLUME 2: COFFIN ROCK daje się ukończyć w przeciągu jednego wieczoru.

AM I INSIDE?

COFFIN ROCK działa na tym samym enginie co RUSTIN PARR. Z jednej strony, to bardzo dobre rozwiązanie, gdyż silnik ten oferuje nad wyraz filmowe ustawienia kamer, a co za tym idzie – wytwarza dość specyficzny klimat. Druga strona medalu jest już jednak pordzewiała i mało atrakcyjna. O ile pierwsza część była typowym przedstawicielem gatunku survivalhorror, o tyle COFFIN ROCK ma ambicję bycia regularną strzelanką – a do tego engine gry NOCTURNE nijak się nie nadaje. Statyczne kamery nie dodają akcji tempa, zas bardzo szerokie rzuty na pole akcji (poszczególne plansze zdają się być znacznie większe aniżeli w BLAIR WITCH VOLUME 1) bardziej dezorientują, aniżeli tworzą atmosferę grozy.

W tym miejscu postawić należy podstawowy zarzut wobec COFFIN ROCK – ta gra nie jest straszna. Wcale a wcale! To, że z powodu źle ustawionych kamer można łatwo zginąć, nie czyni jej niepokojącą. RUSTIN PARR był strasznie ponury i często lepiej było tam przed wrogiem uciec, aniżeli wdawać się w bezsensowną walkę. Tutaj trzeba nastawić się na bezpardonową rzeźnię, która przerywana jest co jakiś czas przerywnikami fabularnymi. Może komuś to odpowiada, ale mi zdecydowanie nie. Strzelaniny są w BLAIR WITCH VOLUME 2 krwawe i porywające, ale przecież to nijak nie przestraszy coraz bardziej zniesmaczonego gracza! Poza tym wygląd niektórych przeciwników to... żenada. Najczęściej spotykanym wrogiem będą widma żołnierzy Południa. Co ciekawe, na te – jak wynika z definicji – niematerialne twory bardzo skutecznym remedium okazuje się zarówno stal szabli Lazarusa, jak i ołów pocisków pistoletowych! To, że jest to jawna bzdura, nie ulega najmniejszej wątpliwości. Takich głupot jest zresztą w COFFIN ROCK więcej. Wymienię tu tylko banalne dialogi, żenujące zakończenie i całkowitą liniowość rozgrywki. Mam świadomość, że i BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR nie dawał maksymalnej swobody działania, jednakże tam było to przynajmniej kamuflowane w takim stopniu, że nie wzbudzało w grającym jakiegoś sprzeciwu.

To naprawdę dziwne, że w COFFIN ROCK popełniono tak wiele akademickich wręcz błędów. Frapujące – przynajmniej dla mnie – tym bardziej, że grę stworzyli ludzie z Human Head, którzy wsławili się wcale udaną produkcją pt. RUNE (recenzja w NSS 85). Bodaj jedynym logicznym wytłumaczeniem takiego stanu rzeczy jest chyba brak czasu na modyfikacje silnika gry NOCTURNE oraz na dopracowanie szczegółów.

GWÓŹDŹ DO TRUMNY

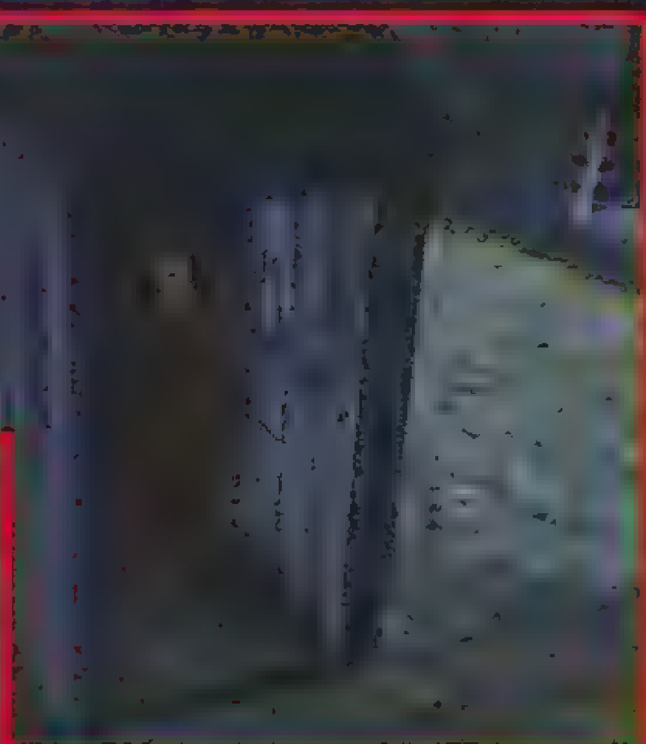
Może to jednak ja się mylę? Może to właśnie o to chodziło? Może ludzie z Gathering Of Developers uznali, że RUSTIN PARR był jednak nazbyt przerażający i druga część serii powinna być dla ogółu bardziej strawna? Niewykluczone, lecz jeśli tak było w rzeczywistości, to tym bardziej jestem zawiedziony. Chociaż, zostawiając moje resentymenty na boku, COFFIN ROCK ma też kilka jaśniejszych stron. Przede wszystkim jest to gra naprawdę dobrze udźwiękowiona – może nawet lepiej niż RUSTIN PARR. Uczta dla uszu rozpoczyna się wraz z wejściem naszej postaci do lasu. Im dalej pomiędzy pokręcone pnie i wykrzywione konary, tym bardziej paranoidalne stają się dźwięki dookoła. Warto jest tego posłuchać. Poza tym nie należy zapominać, że COFFIN ROCK to bardzo dobre dopełnienie filmu – nader rzetelne informacje, chociaż pozostawiające wiele do życzenia w kwestii przedstawienia.

SKAŁA OCEN

Zapewne w najbliższych miesiącach zaprezentujemy Wam recenzję trzeciej odsłony BLAIR WITCH – o intrygującym podtytule ELLY KEDWARD. Mam wielką i gorącą nadzieję, że ta rozgrywająca się u zarania legendy opowieść okaże się lepsza od swej poprzedniczki. Trzy żywioły magiczne, śledztwo w XVIII w., Łowca Czarownic na tropie – to przecież samo w sobie brzmi intrygująco, prawda?

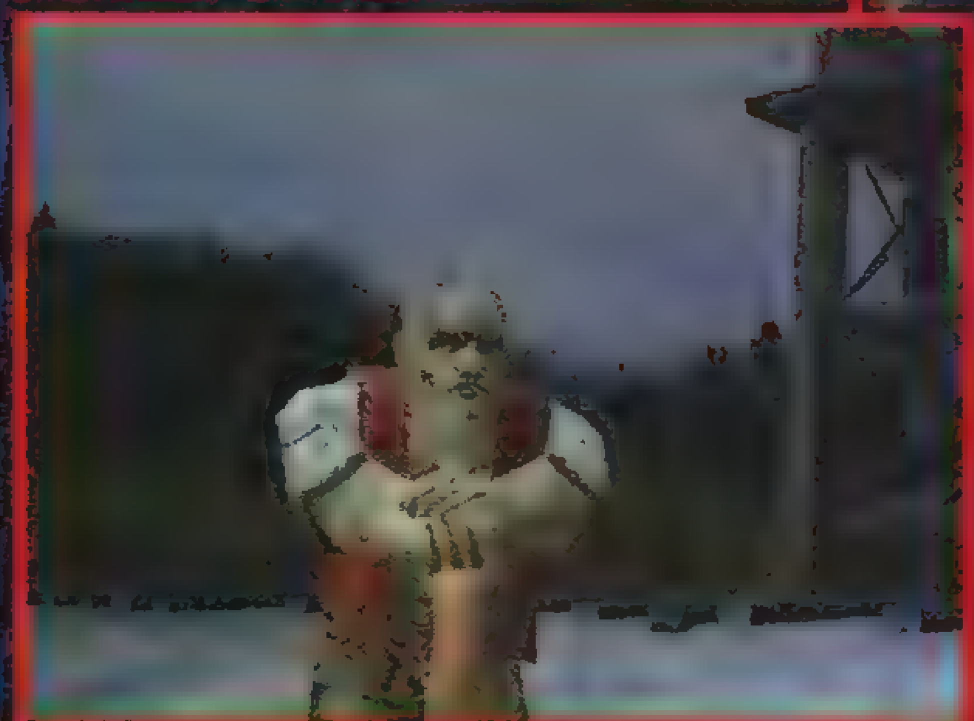
Wielka szkoda, że COFFIN ROCK aż tak bardzo nie wyszło ludziom z Human Head. Seria BLAIR WITCH VOLUME przypomina nieco twórczość nowożytnych kapel rockowych. Tam też z reguły druga płyta zespołu jest cieniutka...

Asmodeus von Dirt











Human Head/God Games
www.godgames.com
DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 6/10

Wikingom na Grenlandii źle się wiedzie. Wielodniowe deszcze zniszczyły ich zasiewy. Okoliczną zwierzynę dawno przetrzebiono. Kobiety i dzieci głodują, mężczyźni bezsilnie wpatrują się w niebo. Czas zwijać manatki i odkryć Amerykę!

Jest rok 1000. Na Grenlandii źle się dzieje. Głód zbiera swe żniwo, wspomnienia dawnych podbojów dawno już zbladły... Nagle Słońce oszalało! Pomknęło po niebie niczym wystrzelone z łuku i rozpadło się na sześć części! A jedna z nich spadła w pobliżu wioski wikingów. Wiadomo już jak odwrócić zły los! Odważni wojownicy muszą wyruszyć na zachód i odnaleźć pozostałe części gwiazdy (a może meteoru?). Czy tak było? Pewnie nie, ale właśnie tutaj zaczyna się gra CULTURES.



Składa się na nią 13 misji, obejmujących czas od przygotowań do wyprawy aż do odnalezienia ostatniego odłamka meteorytu. Podczas wyprawy waleczni wojownicy (wraz z rodzinami!) przemierzą większą połać Ameryki Północnej oraz część Środkowej. Poza wikingami napotkamy tu naturalnie także wiele plemion Indian (i Eskimosów), szczepy z Wielkich Równin czy też Majów. Zaczynamy.

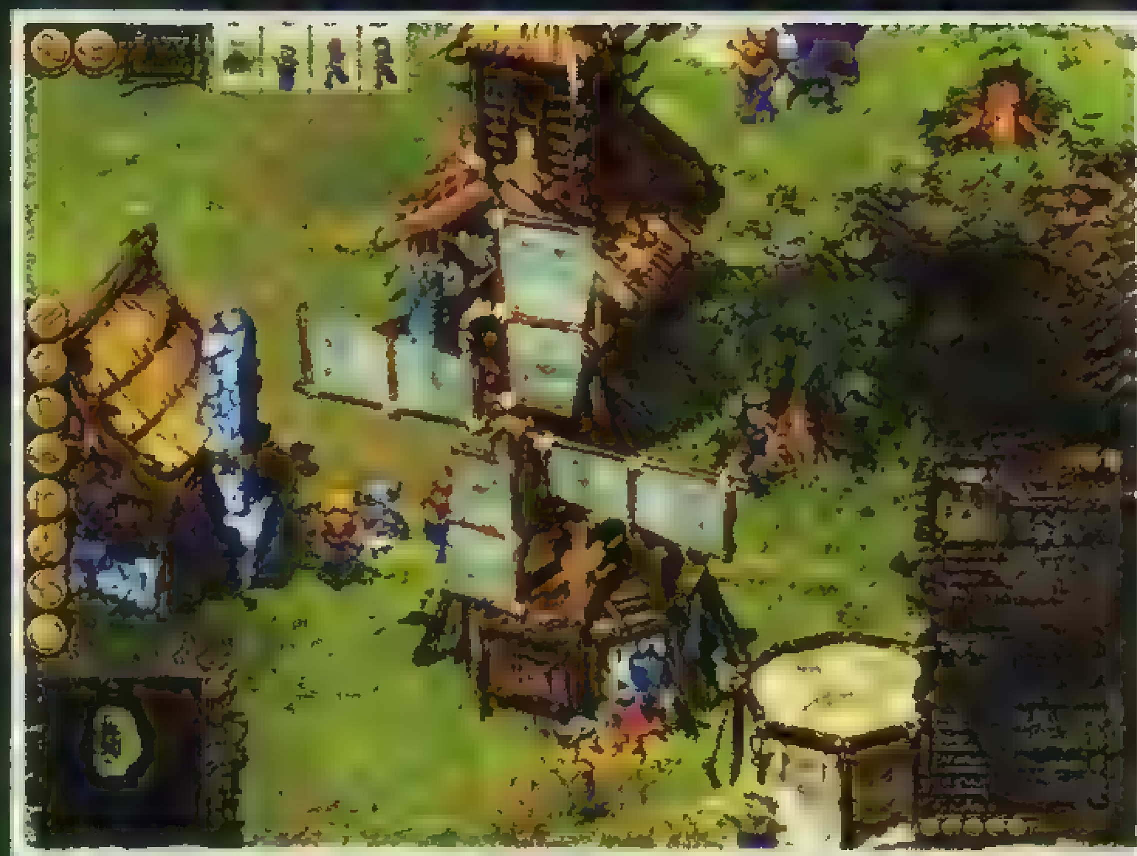
GRUNT TO RODZINKA

CULTURES należy do gatunku „symulatorów mikroekonomicznych". Chyba pierwszym przedstawicielem tego gatunku było SIM CITY, natomiast odnogę w interesującym nas kierunku RTS zapoczątkowało THE SETTLERS. Przedstawiana gra różni się jednak nieco od poprzedników. Przede wszystkim podstawę struktury społecznej stanowią tu... ludzie. Wiem, niby nic w tym dziwnego, w końcu kto miałby składać się na plemię? Roboty? Jednak w większości gier (oczywiście mam tu na myśli RTS-y, a nie RPG-i) wszystkie „jednostki" pojawiające się na ekranie są szalenie zunifikowane. Mamy tam np. łuczników, pasterzy, farmerów czy też kowali – ale właśnie TYLKO pasterzy itd. Kim są, skąd pochodzą – to nas zazwyczaj nie interesuje, liczy się tylko wykonywana profesja (i jak szybko przedstawiciela danego zawodu można „wyprodukować"). W CULTURES sprawa wygląda nieco inaczej. Każda postać musi mieć co jeść, gdzie spać, ważne jest także zaspokojenie potrzeb religijnych.

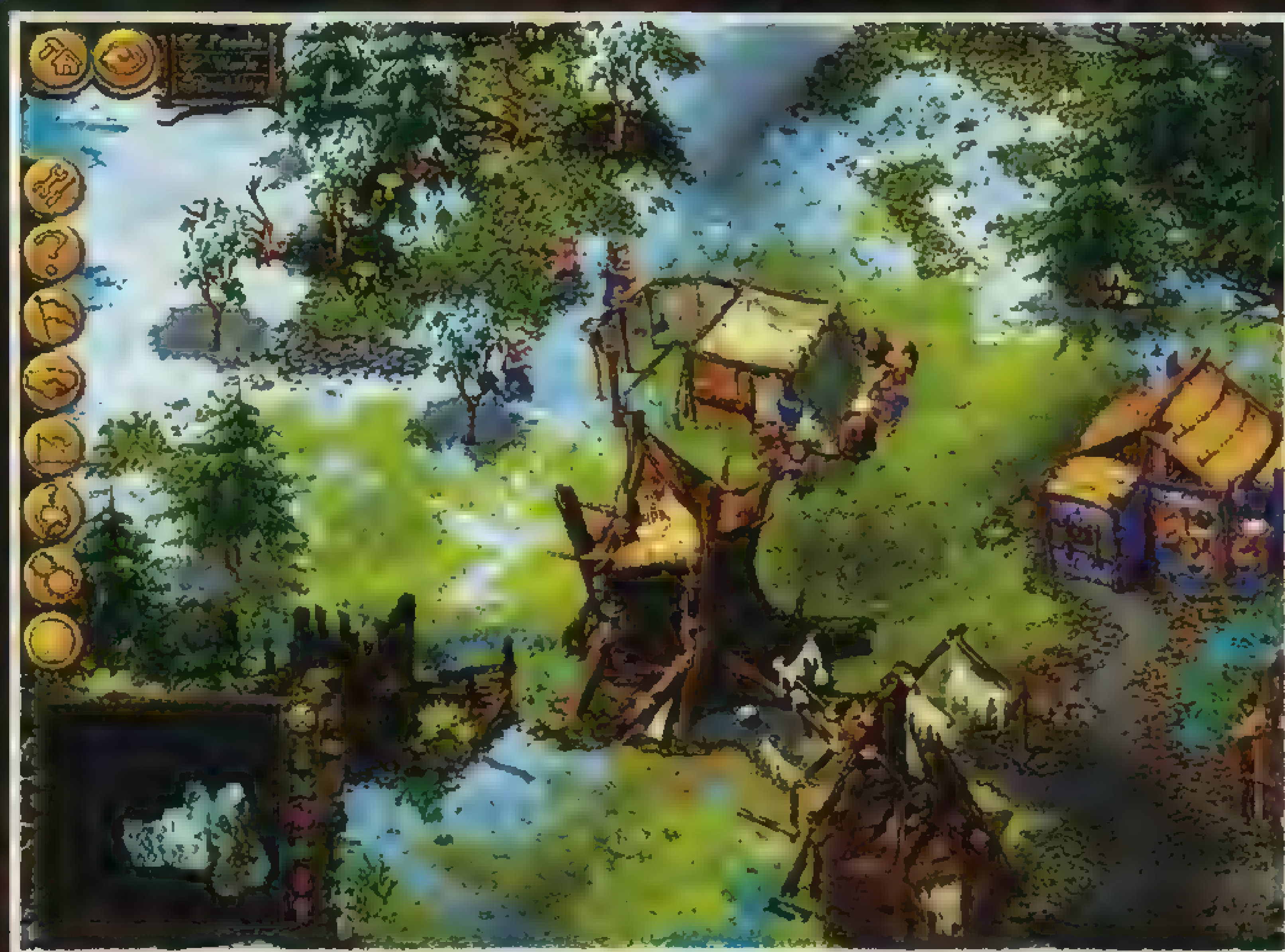
Poza tym pojawiają się tu kobiety (rzecz sama w sobie niezwykła). Podział zadań przynależnych danej płci jest niezwykle wyraźny. Mężczyźni mogą wykonywać (oczywiście po odpowiednim przeszkoleniu) dowolny zawód, ich małżonki natomiast opiekują się ogniskiem domowym i rodzą dzieci. Wiem, brzmi to dość brutalnie, tak jednak jest urządzony świat gry, tak zresztą przedstawiały się stosunki społeczne kilkaset lat temu – co tam zresztą kilkaset, tak wyglądało życie małżeńskie jeszcze niecałe 100 lat temu, przed wybuchem emancypacji. Piszę „małżonki" bowiem niezamężna kobieta jest tu w zasadzie ozdobą – dopóki nie znajdzie partnera, nie może wykonywać żadnej czynności.

Małżeństwo to w zasadzie formalność – wystarczy, że dwoje samotnych trafi na siebie, a w pasku statusu pojawiają się natychmiast połączone obrączki. Następnie należy przyznać młodej parze jakiś kwaterunek i już można oczekiwać pojawienia się nowych członków społeczeństwa. I ten element pozostaje pod kontrolą gracza – po wyborze płci dziecka zainteresowana para znika na chwilę w chacie, nad dachem unoszą się romantyczne serduszka, a już po chwili bociania poczta przynosi wrzeszczące zawiniątko. Piętnaście lat później (oczywiście w świecie gry, u nas mija około 10 minut) młodzian (lub panienka) osiąga samodzielność i może wkroczyć w dorosłe życie.

Z takiej struktury społecznej wynika sposób prowadzenia gry. Przede wszystkim stale można obserwować zdecydowaną przewagę mężczyzn. Do utrzymania wioski







przy życiu wystarczy 6–7 małżeństw, w których co kilka minut rodzi się kolejny chłopiec. Ale chłopów do roboty i tak cały czas brakuje, a w końcu to oni stanowią podstawę egzystencji wioski: uprawiają rolę, wydobywają surowce mineralne, wytwarzają niezbędne produkty. Rola kobiet jest drugorzędna, przez większość gry w ogóle mało zwraca się na nie uwagę.

Naturalnie sytuacja zmienia się w przypadku wojny – w tym momencie należy się przestawić na tryb pracy „boomu demograficznego" – liczy się każda para rąk zdolnych do utrzymania broni. Choć oczywiście należy także zostawić w wiosce kilku mężczyzn zdolnych do płodzenia kolejnych potomków... Brrr... Życie ludzkie w RTS-ach niepokojąco przypomina jakiś eksperyment eugeniczny. Na szczęście to tylko gra...

WYDOBYWAMY I BUDUJEMY

Rozwój produkcji opiera się na znanym co najmniej od czasów CYWILIZACJI drzewku technologii. Na początku dostępnych jest jedynie kilka podstawowych zawodów (a co za tym idzie – budynków): rolnik, budowniczy, zwiadowca, rybak, myśliwy, drwal, tragarz oraz kopacz gliny. Każdy z wikingów wchodzi w dorosłe życie z czystym kontem. Gdy przydzielimy mu zawód, rozpoczyna pracę i po pewnym czasie osiąga mistrzostwo w danej dziedzinie (co sygnalizowane jest stosowną ikonką na ekranie postaci). Jeśli jako pierwszy zdobył tytuł mistrzowski, to w tym momencie zazwyczaj otwiera się przed nim (oraz

PIERWSI W NOWYM Ś

W CULTURES odważne plemię wikingów eksploruje niemal całą Amerykę Północną. A jak było naprawdę? Pod koniec IX wieku rozpoczęła się migracja plemion z niegościnnych wybrzeży Norwegii na równie surową Islandię. Po skolonizowaniu wyspy śmiałkowie wyruszyli dalej na zachód. Odkrywcy pod wodzą Eryka „Czerwonego" Thorvaldssona dotarli na Grenlandię, gdzie założyli pierwsze osady. Jednakże nie poprzestali na tym. Kilka lat później Leif Ericsson ponownie wyruszył na morze. W którym miejscu dotarł do wybrzeża Ameryki Północnej, nie wiadomo, z całą pewnością natomiast założył osadę w pobliżu dzi-



przed innymi mężczyznami, którzy opanują później dany podstawowy zawód) możliwość dalszego kształcenia. Np. „dyplomowany" farmer może zostać młynarzem, następnie piekarzem i piwowarem. Z kolei wykształcenie choćby jednego kopacza gliny daje możliwość rozwoju zarówno w kierunku garncarstwa, jak też i np. górnictwa (a następnie hutnictwa i kowalstwa/produkcji broni). W sumie w grze pojawiają się 32 różne zawody. O ile jednak pionier w danej dziedzinie sam musi opanowywać jej arkana, o tyle jego następcy mają już ułatwione zadanie – po wybudowaniu szkoły można w niej wykształcić dowolną osobę w jednej z już odkrytych dziedzin. Aha, i jeszcze jedno – wraz ze zdobywaniem doświadczenia każdy wiking otrzymuje punkty doświadczenia. Możemy w ten sposób wpływać np. na jego siłę, wytrzymałość czy też... zdolności krasomówcze albo zaangażowanie religijne.

W tym miejscu wypada wspomnieć kilka słów o surowcach. Cała gospodarka opiera się, rzecz jasna, na surowcach naturalnych: drewnie, glinie, kamieniu, rudzie żelaza, złocie, wełnie, skórach, zbożu i słomie. Wszystkie one są przetwarzane na kolejnych etapach wspomnianych powyżej łańcuchów technologicznych. Zaawansowane produkty można wykorzystać na dwa sposoby. Po pierwsze, we własnym zakresie. Każdy wiking, jak też i jego miejsce pracy oraz domostwo wytwarza kilka produktów – obuwie, narzędzia drewniane oraz metalowe, meble, ceramikę itd. Jeśli uda się wyprodukować nadwyżkę któregoś z tych dóbr, zawsze warto rozejrzeć się po okolicy – pobliskie plemiona Indian chętnie nawiążą wymianę handlową, chociażby sprzedając skóry za kilka bukłaków piwa.

CULTURES

KRWIOŻERCZE BESTIE?

No i ostatni element – wojna. Nie odniosłem wrażenia, iż konflikt zbrojny stanowi esencję tej gry, a eksterminacja wszystkiego co się rusza to jej podstawowy cel. Choć oczywiście sporo misji kręci się wokół walki z wrogo nastawionymi tubylcami, to w wielu celem jest po prostu rozwój społeczności, a nawiązanie przyjacielskich stosunków z sąsiadami często najzwyczajniej bardziej się opłaca. Aby nawiązać stosunki handlowe, wystarczy wytyczyć drogę od własnego magazynu do stosownego budynku sąsiadów, przydzielić ową trasę jednemu z kupców, wybrać ofertę handlową – i gotowe.

Ktoś mógłby powiedzieć, iż takie postępowanie niezbyt pasuje do wizerunku krwiożerczych wikingów – palących, mordujących i grabiących każdą osadę, która znajdzie się na ich drodze. Owszem, z takim obrazem scenariusz gry niewątpliwie się kłóci, jednakże jak każda obiegowa opinia także i ta jest zdecydowanie fałszywa. Wszakże plemiona te nie przejawiały większych instynktów wojennych niż chociażby Francuzi, Anglicy czy też Rzymianie. Skandynawscy łupieżcy faktycznie wypływali na długie wyprawy wojenne (zresztą nasza nazwa tych nordyckich plemion pochodzi od ichniego słowa „viking", oznaczającego taką właśnie wyprawę), jednakże przedstawiciele tych plemion byli także (a przynajmniej ci zamieszkali na terenach dzisiejszej Szwecji) kupcami. Stworzenie szlaku handlowego sięgającego przez tereny Rusi (a właściwie pra-Rusi) aż nad Morze Czarne oraz założenie Nowogrodu wymagało odrobiny żyłki handlowej, nieprawdaż?





Czasami jednak i w CULTURES trzeba chwycić za broń. Oczywiście jest ona dostępna w grze, chociaż jej różnorodność nie przyprawia o zawrót głowy. W razie potrzeby możemy wystawić trzy rodzaje jednostek piechoty, wyposażone odpowiednio w dzidy, łuki lub miecze. Każdy z wojów może osiągnąć trzy poziomy zaawansowania (a właściwie umotywowania), na wyższy przechodzi po wręczeniu stosownej ilości sztabek złota. Po osiągnięciu odpowiedniego poziomu technologii można budować wieże strażnicze, które będą raziły nieprzyjaciół strzałami. Walka nie przedstawia się zbyt imponująco. Należy zapomnieć o jakiejkolwiek taktyce (no, może poza trzymaniem łuczników z dala od centrum bitwy), szykach itd. Ot, po prostu silniejszy i liczniejszy wygrywa.

FAJNIE JEST!

CULTURES to z całą pewnością nie jest gra dla amatorów akcji, walki i wielkich konfliktów zbrojnych. Jeśli natomiast ktoś lubi tworzyć własne społeczności – czemu nie. Zwłaszcza że grafika stoi tu na najwyższym poziomie, interfejsu użytkownika mogliby pozazdrościć konkurenci (system filtrów pozwala natychmiast zlokalizować szukaną postać, np. samotnego drwala czy też wszystkie bezdzietne kobiety). Co prawda gra nie jest raczej przełomowa (i dlatego przyznaję „tylko" siódemkę), ale z całą pewnością wyróżnia się na tle konkurencji, chociażby ze względu na swój spokojny charakter i położenie nacisku na poszczególnych członków społeczeństwa niż na masę ludzką jako taką. Naprawdę, fajny tytuł.

Pooh

THQ
www.thq.co.uk
DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM
OCENA: 7/10

WIECIE

siejszego L'Anse aux Meadows na Nowej Funlandii. Wikingowie handlowali z tubylcami, jednakże stosunki pomiędzy nimi były, delikatnie rzecz biorąc, nieco napięte. Kilka lat później zdobywcy wycofali się z Vinlandii, oddając pole niejakiemu Kolumbowi.

JETFIGHTER 4
FORTRESS AMERICA

Najpierw teren. Ujdzie, choć nie może aspirować do miana ładnego. Do wyboru są dwie wersje tekstury. Podstawowa jest bardzo przeciętna. Po zainstalowaniu z drugiej płytki tekstur wysokiej rozdzielczości następuje niewielka poprawa. Niestety, obie wersje mają strasznie ponurą kolorystykę i ani trochę nie przypominają Kalifornii (a tam właśnie rozgrywa się akcja gry). Na plus należy zapisać, że tekstury nie składają się z jednego powtarzającego się kawałka terenu. Praktycznie nie ma dwu tak samo wyglądających. Jednak nawet to nie poprawia ogólnego złego wrażenia. Do tego wszędzie pustka. Nie ma porównania z SU-27, gdzie wymodelowane było wszystko, łącznie z przejazdem kolejowym w Koziej Wólce. Należy wspomnieć o dość dziwnej wizualizacji strzałów z działka. Przypominało mi to pierwszego X-WINGA. Jakieś wściekle pomarańczowe kreski o ostrych krawędziach. Teraz kolej na obiekty. Najpierw budynki. Kiedy ogląda się je z poziomu menu (coś na kształt encyklopedii z SU-27), wyglądają na miłe i szczegółowe. Niestety, podczas gry w najlepszym wypadku pojawiają się jako niewyraźny zlepek pikseli. Podobnie można opisać modele samolotów. Mało szczegółów, nie zawsze prawidłowy kształt. Ktoś zdecydowanie pokpił temat.

Ponadto należy jeszcze dodać niedopracowany engine graficzny. Podczas startu z baz lądowych znika tekstura pasa startowego. Wygląda to tak, jakby samolot kołował po ziemi. Muzyka jest przyjemna, słychać w niej nutki soundtracku do filmu „TopGun" (przecz z nepotyzmem!!! – przyp. red.). Zwłaszcza gitary bardzo dobrze się kojarzą. Wszelkiego rodzaju korespondencja radiowa również brzmi dobrze. Niestety, tzw. FX-y są już do niczego. Eksplozje bomb brzmią tak, jakby wydobywały się z PC Spikera. Takich przykładów znalazłoby się jeszcze kilka.



GRAMY

To, co teraz napiszę, może wydawać się dziwne, ale jest, niestety, prawdziwe. Jeśli miałbym szukać gry, w którą grałoby się podobnie jak w JF, to byłby to F-15 STRIKE EAGLE 2. Tak, ta dwója to nie pomyłka! Już tłumaczę dlaczego. W F-15 lot wyglądał tak. Start, wejście na kurs. Nadlatuje myśliwiec, więc namierzamy go, naciskając „T" (dawno w F-15 nie grałem, więc mógł to być jakiś inny klawisz) i odpalamy rakietę. Gostek spada. Jeśli było ich więcej, zaczynała się walka manewrowa. Samolot latał jak po szynach i bez trudu wymanewrowywał przeciwnika. Kiedy nadlatywały rakiety, nie wykonywało się uników, tylko w odpowiednim momencie odpalało folię albo flarę (tak, wiem, był jeszcze trzeci rodzaj rakiet, który wymagał manewru). Dolot do celu, odpalenie AGM-65 i do domu. Po drodze, ewentualnie, kolejny myśliwiec. Granie w JF wygląda tak samo. Unikanie rakiet ogranicza się do rozrzucania folii lub flar, kiedy pocisk jest odpowiednio blisko. Walka manewrowa kończy się po kilku sekundach, bo F-14 wymanewrowanie S-37 zajmuje 5 sekund. Potem seria z działka albo Aim-9 i po kłopocie. O przepraszam, czasem rakiety nie trafiają. Efekt jest taki, że jak tylko poznałem opisane powyżej prawidła, przechodziłem misje na zimno i na pewniaka. Żadnych emocji. Najwyżej zniecierpliwienie, kiedy zapomni się o odpaleniu flary. Takie gry były dobre, ale jakieś 8 lat temu.





FORTECA „AMERYKA"

Stało się nieprzewidywalne. Chiny, Korea Północna oraz Rosja zaatakowały USA. Cała akcja tej gry kręci się wokoło tego wydarzenia. Najpierw Twoim głównym zadaniem jest zwalczanie północnokoreańskich oddziałów specjalnych, które sieją zamęt na amerykańskiej ziemi. Z czasem przyjdzie Ci zwalczać nieprzyjacielskie siły desantowe, szturmujące zachodnie wybrzeże Ameryki. Na sam koniec zapolujesz sobie na nieprzyjacielski superlotniskowiec. Jak już wspomniałem, do Twojej dyspozycji oddano trzy myśliwce: F-14, F-18 oraz morską wersję F-22. Po przeciwnej stronie barykady znajdą się S-37 oraz MiG-42. Maszyny, które według autorów gry miałyby wyewoluować z najnowszych rosyjskich prototypów.

PIES CZY WYDRA?

JF nie jest symulatorem lotu. Nie ma praktycznie ani odrobiny realizmu. Nie jest również zręcznościówką. Brakuje mu dynamiki, kolorowej, żywej grafiki oraz soczystych eksplozji. Tak jak pisałem na samym początku, opisywany program nie należy do żadnej z tych kategorii. Szczerze mówiąc, nie mam zielonego pojęcia, komu ta gra mogłaby się spodobać.

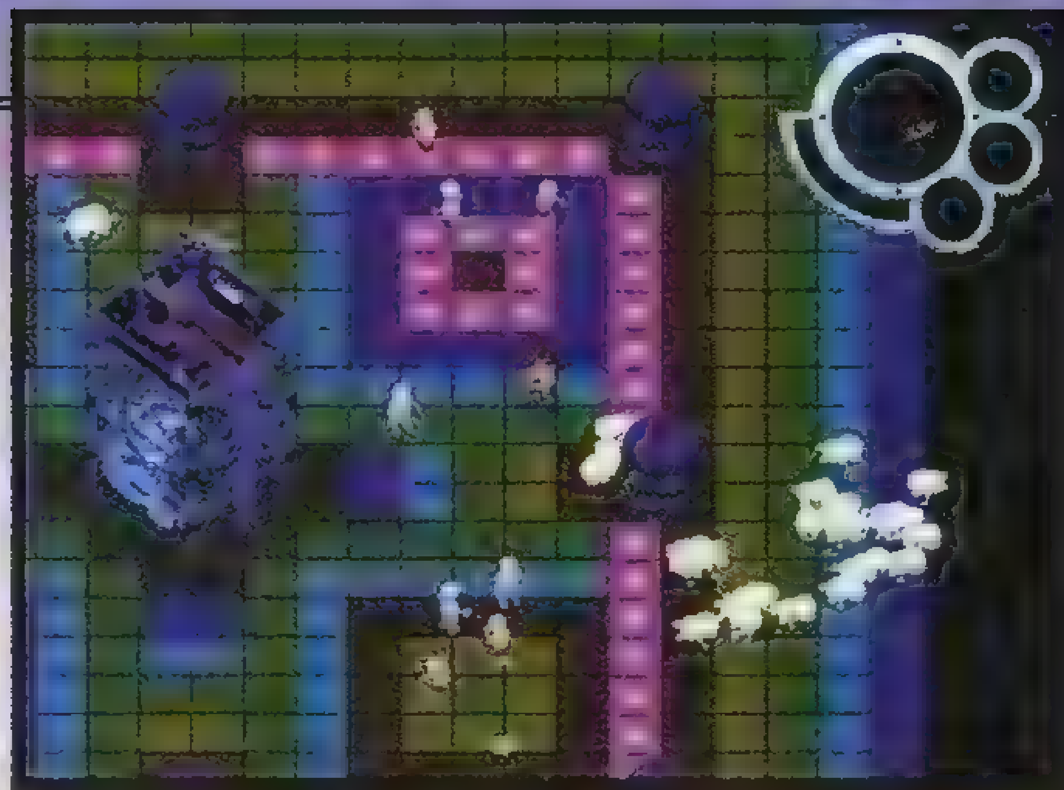
TopGun

Mission Studios
www.jetfighteriv.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 333, 32 MB RAM

OCENA: 4/10





SHEEP

Miliony lat temu Ziemię odwiedzili przedstawiciele niezwykle zaawansowanej w swym rozwoju rasy. Część z nich została na naszej planecie, aby obserwować rozwijające się na niej prymitywne formy życia. Przez tysiąclecia Obcy upodobnili się jednak pod względem poziomu intelektualnego do większości żywych istot na Ziemi i teraz są nie do odróżnienia od rdzennych ziemskich zwierząt. To owce.

NA PASTWISKU

Taką niezwykłą historię serwuje nam najnowsza zręcznościówka firmy Empire Interactive. Z pewnością graliście już w całe mnóstwo różnych gier, jednak na pewno w żadnej z nich Waszym zadaniem nie było... pasanie owiec. A o to właśnie chodzi w SHEEP. W tej grze kierujesz jedną z czterech postaci (BoPeep, Adam Halfpint, Motley i Shep – panienka, chłopaczek i dwa psy, wszyscy mocno mangowi). Do wyboru masz cztery rasy owiec (Pastoral, Factoral, LongWool i NeoGenetic). Pierwsze z nich to klasyczne owieczki pasące się na łąkach. Dość szybkie, głupie jak but, ale najsłodsze. Factoral są nieco wolniejsze, mają dłuższą sierść i są dość niesforne. LongWool to klasyczny przykład buntu wobec pasterza, natomiast Genetics stanowią zupełnie nową jakość – są dostatecznie szybkie, a przy okazji cwane, co zresztą widać na pierwszy rzut oka – noszą ciemne okulary á la Matrix i korzystają z komputerów.

Na każdym etapie gry Twoim zadaniem jest doprowadzenie określonej liczby owiec do punktu wyjściowego. Oczywiście na czas, jakby ktoś miał wątpliwości. Ale jeżeli myślicie, że przeprowadzić owce z punktu A do punktu B jest łatwo, to bardzo się mylicie. Przede wszystkim, nasze stado porusza się bardzo dziwnym torem. Pozostawione w spokoju, stoi i prawie się nie rozłazi. W momencie gdy do niego podchodzisz, usuwa Ci się z drogi, a więc możesz w ten sposób nim kierować. Jeżeli zależy Ci, by owce zaczęły biec, należy na nie wrzasnąć (bądź zaszczekać, w przypadku Motleya i Shepa).



Na Twojej drodze stanie milion wszelakiego rodzaju przeszkadzajek, od szalonych operatorów walca, po jeżdżące po polu kombajny, zaś kontakt z każdą z nich zakończy się dla Twoich owiec dość spektakularnie. Na planszy znajduje się też szereg obiektów ułatwiających (lub też utrudniających) Ci sprawę, jak na przykład sprężyny wystrzeliwujące owce (bezpiecznie) w którąś stronę (przydatne do pokonywania murków), zapory, przez które owce nie mogą przejść, kurniki, zagrody dla koni i setki innych. Po drodze można zbierać dodatkowe punkty, jeśli zagoni się stado w wyznaczone miejsca. Dostępne są również usprawnienia, np. magnetofon, dzięki któremu przez jakiś czas zwierzaki idą tuż za Tobą (co znacznie ułatwia ich opanowanie w trudnych miejscach).

ZAGRODA

SHEEP należy do tego gatunku gier, na które klniemy po pięćdziesiątej próbie przejścia planszy, lecz w które w dalszym ciągu gramy. Pasanie owiec, jak się okazuje, potrafi nieźle wciągnąć – tym bardziej że grafika jest bardzo ładna, muzyka dopasowana do klimatu, a akcja żywa, szybka i często nieprzewidywalna. W dobie wtórnych produkcji i „nowości" świeżych jak dziesięcioletnie onuce innowacyjność tej gry zasługuje na docenienie. Można jej oczywiście zarzucić, że przypomina takie klasyki jak LEMMINGS, lecz po bliższym przyjrzeniu się zobaczycie, że jest inna. Należy do tego typu gier, które trzyma się na dysku przez długie miesiące, pogrywając od czasu do czasu. Szczerze polecam wszystkim znudzonym dziewiętnastą częścią COMMAND & CONQUER czy ósmą częścią QUAKE'A.

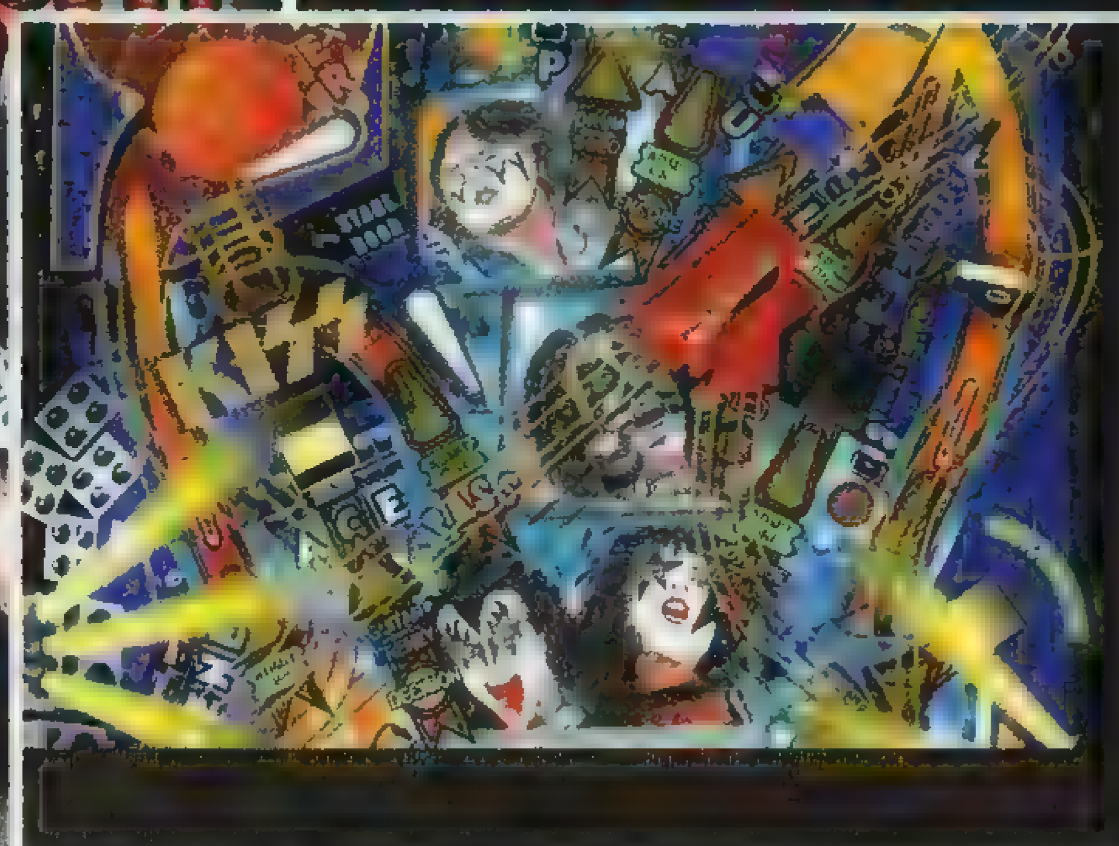
Frogger

Empire Interactive
www.empire.co.uk/ects/sheep.htm

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

OCENA: 7/10





Kiss Pinball

KISS PINBALL vs eGAMES PINBALL

Pierwsza z tych gier to dwa stoły o podobnych klimatach. Motywem przewodnim jest tu zespół Kiss. Oblivion, pierwszy ze stołów, to wariacje na temat koncertów tej legendy uszminkowanego metalu. Zadania są różne: będziemy musieli na maksa rozkręcić muzykę, udać się na tournee Kissów (podróż po całym świecie!), zbierać punkty za sprzedaż płyt, a na koniec dostać się do szatni, aby zdobyć autograf członków grupy. Drugi, Netherworld, jest już bardziej mroczny. Nawiązuje do KISS PSYCHO CIRCUS, bowiem tu także mamy czterech jeźdźców walczących z Władcą Ciemności. Naszym zadaniem będzie zebranie broni, odnalezienie zaginionych dusz i wyrwanie grupy z macek zła.

Drugi fliper, eGAMES PINBALL, oferuje trzy stoły, jednak warstwa fabularna nie jest tu aż tak rozbudowana. Możemy sprawdzić, jak wyglądało życie wikinga, wybrać się do starożytnego Egiptu, aby poznać klątwę faraona, lub na rekreacyjną wycieczkę do dżungli. Zawsze mamy do czynienia ze swoistą mapą. Życie wikinga to stół, na którym znajdziemy zamorskie wyprawy, różnego rodzaju profesje, spotkania z bogami itd. Starożytny Egipt to labirynty i artefakty. Dżungla pełna jest dzikich zwierząt, pnączy i... czystego powietrza. Fabuła jest tu trochę prostsza, co może nie jest wadą, ale różnych elementów i bonusów jest mniej – wszystko sprowadza do ramp i odbojników. Nie twierdzę, że to złe, ale KPPC ma bardziej specyficzny klimat.



eGames Pinball

RÓŻNE STOŁY WIDZĘ

Największa różnica dotyczy oprawy graficznej. Pamiętacie dawne pinballe? Rzut z góry, żadnego 3D – jednym słowem, nie wyglądało to jak klasyczny pinball z baru. Gdy pojawiły się mocne komputery, poznaliśmy także nowy sposób obrazowania gry. Rzut z góry został zastąpiony ujęciem z wielu kamer. Wszystko sprawiało wrażenie, jakby stało się przy prawdziwym automacie. Nie widać było już tak wielu szczegółów (perspektywa), ale i wrażenie było zupełnie inne. KPPC prezentuje typ dawnej grafiki. Mamy kilka rozdzielczości (do 1024x768) oraz kilka ilości detali. Wybrać możemy sposób prezentacji stołu: mały obrazek, ale widzimy cały stół, lub obraz przewijany, z detalami. Obydwa stoły są utrzymane w klimacie muzyki Kiss, z tym że Oblivion ma trochę „weselsze" kolory i nie epatuje w takim stopniu co Netherworld facjatami członków zespołu. U dołu ekranu widzimy wynik, numer gracza oraz króciutkie monochromatyczne animacje. Obydwa stoły mają bardzo dużą ilość elementów i... hmm... subquestów :)

STANDARDY

Drugi z opisywanych tu pinballi jest lepszy graficznie – przynajmniej jeżeli weźmiemy pod uwagę obecne standardy. Tu stoły wyglądają jak stoły, widać wyraźnie elementy 3D, takie jak rampy przez cały stół. Powierzchnie są kolorowe i szkliste (widać odbicie przesuwającej się kuli), wszelkie lampki mienią się różnokolorowymi światełkami. Niestety, bardziej zaawansowany engine 3D charakteryzuje się tym, że łatwiej coś w nim zepsuć. Na ekranie widzimy tylko stół – niby tak powinno być, ale zajmuje on za mało miejsca – wydaje się, że gramy w ciemnej piwnicy. Elementy u szczytu stołu są niewyraźne i mało widoczne – rozwiązaniem jest zmiana kamery. Kamer jest pięć i rzeczywiście to pomaga, ale tu także autorzy nie uniknęli błędów – otóż tablica z naszym wynikiem, znajdująca się nad stołem, nie jest widoczna z trzech ujęć kamery.

Obydwie produkcje różnią się także dźwiękiem – w KPCC jest on poprawny, mamy nawet trochę muzyki, która podkręca specyficzną atmosferę. Dźwięk u konkurencji to majstersztyk – głębokie, bardzo realistyczne stereo.



CO KTO LUBI

Nie przypuszczałem, że tak będzie, ale nie mogę wydać jednoznacznego werdyktu. Zależnie od upodobań gracza, któraś z tych produkcji wygra. Jeżeli ktoś lubi Kiss, takie klimaty i starszą formę, ale w ciekawym opakowaniu, to wybierze KPCC, natomiast bardziej neutralni gracze, ceniący realizm przedstawienia wybiorą eGAMES PINBALL.

Oki

On-Deck Interactive
www.ondeckinteractive.com
DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 32 MB RAM
OCENA: 5/10

eGames
www.eGames.com
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM
OCENA: 5/10

102 DALMATIANS
PUPPIES TO THE RESCUE



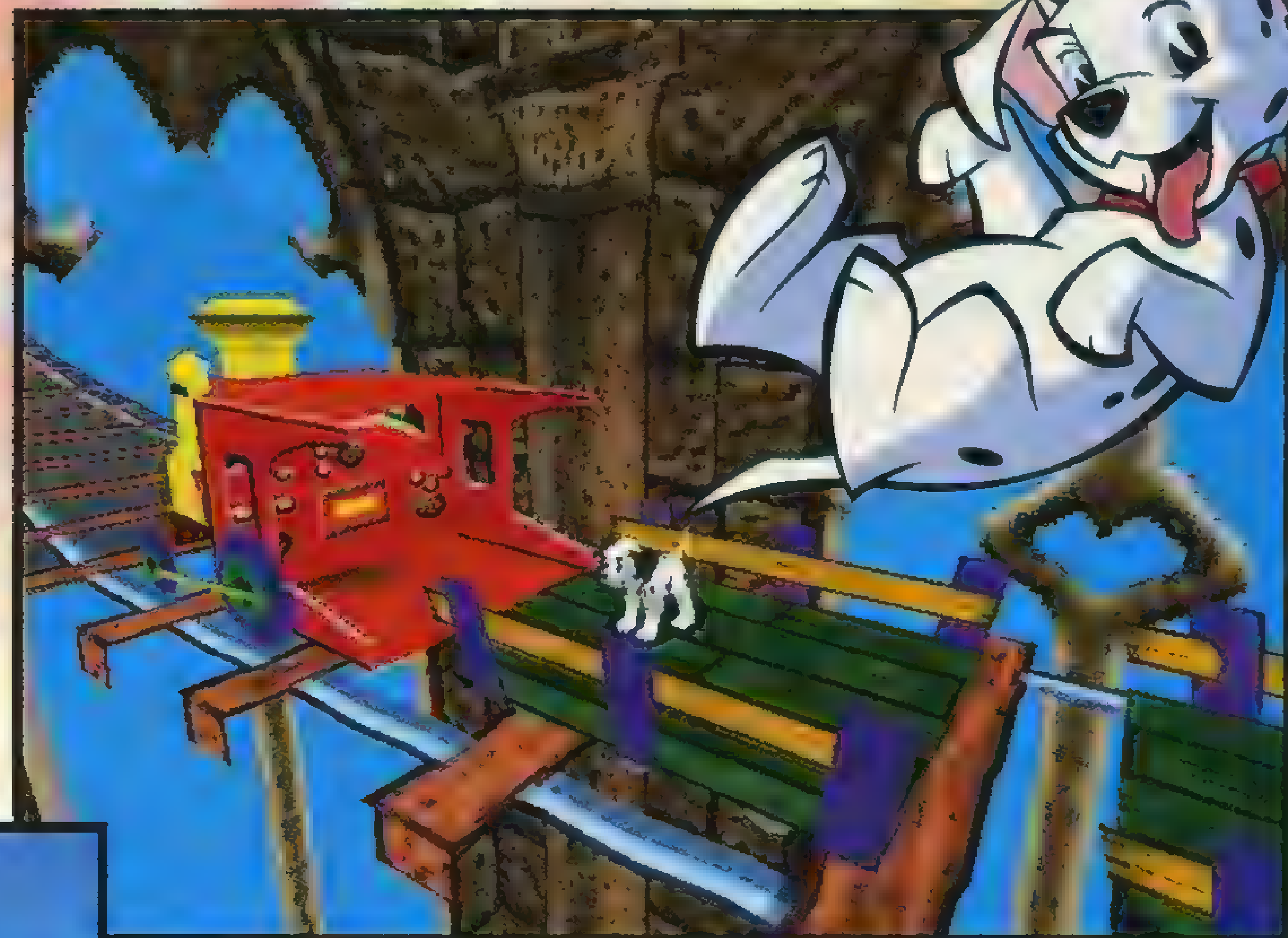
Pewnego razu dwa małe pieski, Oddball i Domino, nudziły się oglądając telewizję. Postanowiły więc pobawić się na podwórku. Nie był to jednak dobry pomysł, bo po powrocie do domu, zastały tylko rodziców. Rodzeństwo gdzieś przepadło!!! Była to oczywiście sprawka złej Cruelli. Czy ma tu jakieś znaczenie fakt, że zajęła się ona produkcją zabawek?

DALMATYŃCZYKI NA EKRANIE

Podstawą fabularną był tu oczywiście film 102 DALMATIANS (w polskich kinach podobno ma się pojawić pod koniec stycznia 2001). W grze możemy wcielić się zarówno w Oddballa, jak i Domino, a zmiany postaci, którą sterujemy, dokonujemy w trakcie zabawy – przy pomocy jednego tylko klawisza i w czasie rzeczywistym:) Do przejścia jest kilkanaście zróżnicowanych poziomów, a na każdym z nich spotkamy wielu przyjaciół, takich jak papuga, kot czy wiewiórka – wszystkie oczywiście występują też w filmie. Zwierzaki te służą nam zawsze pomocą i cennymi wskazówkami. Na każdej planszy porozrzucane są kości – po zebraniu stu takowych dostaniemy bardzo miłą niespodziankę. Chodzi, oczywiście, o odszukanie naszego rodzeństwa, uwięzionego w porozrzucanych po levelach skrzyniach. Na każdym poziomie jest szóstka szczeniaków, jednak by ukończyć grę, nie musimy odnaleźć ich wszystkich. Wiadomo jednak, że jeśli uratujemy wszystkie siostrzyczki i braciszków, to i zakończenie będzie o wiele szczęśliwsze.

PSI LONDYN

Podczas tej przygody zwiedzimy nie byle jakie miejsca. Czy byliście kiedyś na szczycie Big Bena? No to teraz będziecie! Oprócz poznawania konstrukcji tego sławnego zegara trzeba też będzie biegać po muzeum, parku i metrze. Poza kośćmi na planszach porozrzucane są również befsztyki, które dodają naszym pieskom energii, a czasem dają nawet dodatkowe życie. Nasi przeciwnicy są raczej nietypowi, gdyż są to głównie zabawki, które skonstruował dla Cruelli pewien świrnięty doktorek. Wśród nich mamy chodzące tostery, czołgi, statki, aligatory, szczury, rycerzy itd. Ale nie bójcie się! Szczeknięcie na takie cosik powoduje, że zostaje z niego kupa złomu, a my zyskujemy 3 kostki. Niestety, są też przeciwnicy, z którymi walczyć nie idzie w żaden sposób – dwa „podnóżki" Cruelli (pewnie wiecie, o kogo chodzi:). Ci biegają z siatką i usilnie próbują nas w nią złapać, hycle jedne! Strasznie upierdliwi – na szczęście są tylko na kilku poziomach. Zabawę urozmaicają różne ciekawe wstawki, np. na jednym z poziomów aby zdobyć skrzynkę, musimy ze specjalnej broni ustrzelić 10 mydlanych baniek.



CRUELLA

Najciekawsze są jednak walki z samą Cruellą. O tak, spotkamy się z nią nie raz! A aby ją pokonać, będziemy musieli np. strzelać w nią owocami z katapulty czy rzucać arbuzami. Jest to bardzo fajne – ja np. uwielbiam patrzeć jak Cruella się wścieka! Na planszach są też fontanny, po których możemy skakać, a w Big Benie np. będziemy chodzić po ruchomych zębatkach.



ŁATY NA PUPIE

Niestety, grafiką gry 102 DALMATIANS: PUPPIES TO THE RESCUE nie jestem zachwycony. O ile animacje piesków i innych występujących tu postaci są w porządku, o tyle samo otoczenie trochę rozczarowuje. Co prawda jest kolorowo, wiele elementów się rusza, na ulicach jeżdżą samochody, ja jednak cały czas miałem uczucie, że te lokacje są bardzo ubogie. Lepiej jest już z muzyką i innymi dźwiękami. Zresztą w przypadku takiej firmy jak Disney zawsze są one na wysokim poziomie i tutaj po prostu nie ma o czym mówić. Jest super i tyle!

4 czy 5? Waham się, gdyż zwykle od produktów Disneya wymagam dużo. Przyznaję to bez bicia. Po prostu przyzwyczaiłem się już do tego, że produkty te zawsze są dobre. Z 102 DALMATIANS: PUPPIES TO THE RESCUE, niestety, tak nie jest. Jest to gra przeciętna. Chociaż jej dużym plusem jest to, że można przy niej spędzić sporo czasu. Niech będzie jednak 5, jest OK! Mogłoby być lepiej, ale osobiście bawiłem się super... Ach, jaki ja jestem niezdecydowany!

Murmur

Disney Interactive
www.disneyinteractive.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

Jakiś czas temu firma o nazwie Lego stworzyła serię klocków, z których można było tworzyć wspaniałe budowle. Zabawka ta na całym świecie cieszyła się niesamowitą wręcz popularnością. Jakiś czas później postanowiono więc stworzyć oddział tej firmy, który miałby się zajmować działalnością multimedialną. Tak też się stało i odtąd ta mała grupka programistów zdążyła uraczyć nas już kilkoma tytułami. Były między nimi wyścigi oraz dwie platformówki z udziałem prawie całej plejady klocków lego. Teraz chłopaki z Lego Software postanowili spróbować czegoś innego i stworzyli LEGO CREATOR KNIGHTS KINGDOM.

Czym tak na prawdę jest ten produkt? Hm..., dobre pytanie. Ciężko jednoznacznie określić, czy jest to gra, czy też produkt multimedialny, ponieważ LCKK ma cechy zarówno tego pierwszego, jak i drugiego. Dlatego może powiedzmy, że jest to gra z elementami edukacyjnymi, choć równie dobrze możemy powiedzieć, że jest to program edukacyjny oferujący nam na dodatek kilka minigier. W każdym razie LCKK to coś na kształt wirtualnego zestawu klocków (o tak, to chyba najbliższe jest prawdzie!). Możemy tu konstruować zamki oraz inne budowle. Dane jest nam także je niszczyć.









RYCERZE LEGO

Zanim przystąpimy do zabawy, musimy najpierw przejść cztery proste zadania, by stać się prawowitymi rycerzami. A pomoże w tym pewien ludzik, który cały czas będzie nam służył radą. Owe zadania to nic innego jak prosty turitorial, który pokrótce przedstawia zasady poruszania się po świecie Lego. Zobaczymy tu, jak obsługiwać kamerę, jak budować nowe modele oraz jak je kolorować. Wytłumaczone są także funkcje poszczególnych przycisków. Kiedy przebrniemy przez te zadania, otrzymujemy możliwość swobodnego poruszania się po całym świecie.

I tu pojawia się pierwsze zaskoczenie, gdyż dopiero wtedy dowiadujemy się, że tak naprawdę to nie jest żadna gra, tylko program do tworzenia budowli oraz innych modeli. Tak, praktycznie nie mamy tu wyznaczonych żadnych celów – poza jednym: budować do woli. Tak, jakbyśmy bawili się normalnymi klockami lego, tylko że zamiast robić to na dywanie, czynimy to na ekranie naszego komputera. Przyznam, że jak dla mnie był to pomysł nieco chybiony. Jednak im dłużej obcowałem z LEGO CREATOR KNIGHTS KINGDOM, tym bardziej się do tego programu przekonywałem.

ZERO OGRANICZEŃ!

Bo tak na prawdę to nie mamy tu żadnych ograniczeń! Pełna

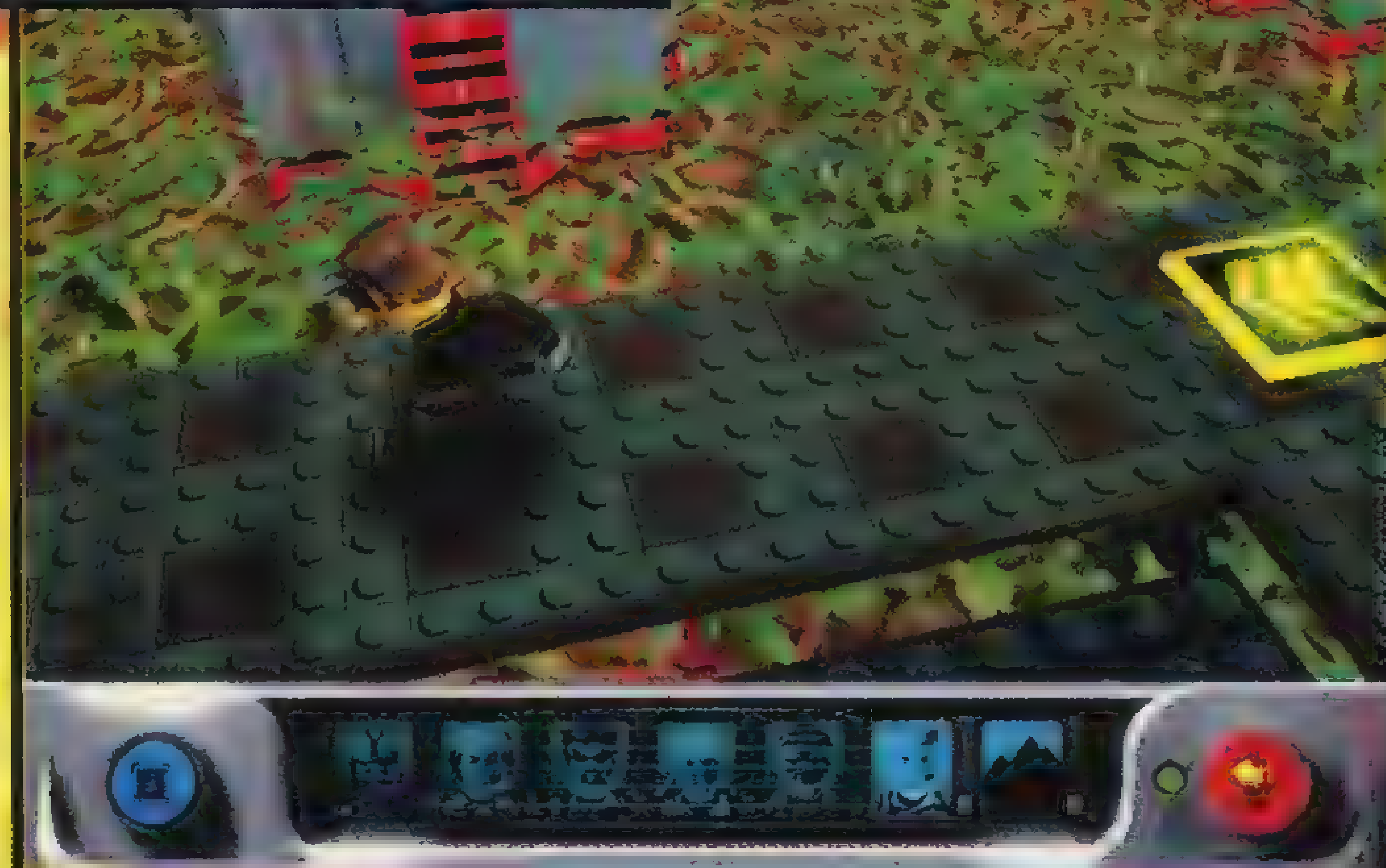
LEGO ALPHA

W tej grze chłopaki z Lego Software znowu dali popis swoich umiejętności. Tym razem uraczyli nas specyficzną odmianą gry logicznej. Brzmi interesująco? Więc czytajcie dalej.

ZOMBIE

W świecie klocków lego źle się dzieje. Zły Ogel (koleś w hełmie przypominającym kulę ziemską) znów pragnie zdobyć kontrolę nad światem. W tym celu zbudował trzy ogromne fabryki i wytwarza w nich specjalne kule, które zmieniają zwykłych obywateli w bezmyślne zombie. Tę katastrofę powstrzymać miało pięciu wyśmienitych agentów, jednak skiepścili i zostali uwięzieni. Ty byłeś ich przywódcą, więc teraz, jako że pozostałeś na wolności, wypadałoby o nich zadbać. Musisz więc uwolnić swych towarzyszy, a przy okazji pokrzyżować plany, które snuje Ogel. Straszliwie naciągana historyjka? Oczywiście, ale czego można się było spodziewać po grze z klockami lego w roli głównej?





MOC PANELI

Pod powłoką tej niezbyt wymyślnej historyjki kryje się jednak całkiem niezła gra logiczna. Zadanie jest proste – najpierw uratować kumpli, a następnie świat. Jak jednak tego dokonać? Otóż bohater sam z siebie nic nie może zrobić. Potrafi jedynie korzystać z różnego rodzaju paneli oraz innych elementów dekoracyjnych. Podstawowym narzędziem będzie tu specjalny panel ze strzałką. Dzięki niemu będziemy wskazywali, jaką drogą ma się poruszać nasz agent. Zasada jest taka, że będzie biegł daną trasą, dopóki nie spotka kolejnej strzałki lub jakiejś przeszkody. Z początku zadanie to nie wydaje się szczególnie skomplikowane – jedyne, co należy zrobić, to odpowiednio ustawić strzałki i po krzyku. Jednak z czasem do gry wkraczają nowe zabawki, jak: trampoliny, schody, zjeżdżalnie oraz – co gorsza – kreatury, którymi zawiaduje Ogel.

W miarę naszych postępów w grze uwalniamy resztę ekipy. I o ile poruszanie się jedną posta-



LEGO CREATOR
KNIGHTS KINGDOM

swoboda w kreowaniu zamku oraz otaczającego go terenu. Jednak gdy już stworzymy naszą fortecę marzeń, to co dalej? No właśnie i w tym momencie rola LEGO CREATOR KNIGHTS KINGDOM się, niestety, kończy. Co prawda możemy stworzyć kolejny zamek i kolejny, i tak dalej, jednak co z tego? Bez jasno określonego celu gry zabawa może się szybko znudzić. Jedyne, co możemy zrobić, to po prostu pobudować sobie i... nic poza tym. Szkoda, bo byłoby ciekawie np. bronić zamku lub też go atakować.



Oprawa graficzna LCKK nie stanowi żadnego zaskoczenia – jest po prostu estetyczna. Wszystkie modele wyglądają tak jak ich oryginały z pudełek z napisem „Lego". Ich tekstury także nieźle dobrano. Młodszym graczom z pewnością się to spodoba. Natomiast całkowicie inaczej przedstawia się kwesta ścieżki dźwiękowej. O kawałkach muzycznych ciężko się wypowiadać, jest ich zaledwie kilka, a każdy reprezentuje inny styl. Może po prostu powiedzmy, że muzyka jest? Ale ogólnie dźwięk w LCKK jest rzeczą bardzo dopracowaną. Cała gra jest wręcz naszpikowana dobrze zrealizowanymi dialogami. Niestety, wszystkie kwestie są wypowiadane w języku angielskim, co nieco chyba zawęża krąg odbiorców tego produktu w naszym kraju.



Ocena LEGO CREATOR KNIGHTS KINGDOM stanowi dla mnie nie lada problem. Z jednej strony jest to całkiem przyjemny program, który z pewnością znajdzie wielu swoich entuzjastów. Z drugiej jednak strony brak lokalizacji oraz zbyt krótki czas oferowanej zabawy uniemożliwia wystawienie wysokiej noty. Jeżeli byłaby polska wersja, to i ocena byłaby pewnie wyższa, a tak tylko „dostateczny".

Konsolite

Lego Software
www.legomedia.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 3/10

TEAM

cią można przeżyć, to poruszanie się całą szóstką sprawi problemy nawet największym „inteligentom". Każda z uratowanych postaci ma jakieś specyficzne umiejętności, które w taki czy inny sposób pomogą nam w misji. Autorzy LAT dużo zaczerpnęli z THE INCREDIBLE MACHINES. Tutaj również mamy całą masę dziwnych gadżetów (zwłaszcza w późniejszych etapach), przy pomocy których musimy osiągnąć cel.

CO LEGO TO LEGO!

Wykonanie LAT jest bardzo przyzwoite, wprawdzie nie jakieś szokujące, ale przyzwoite. Modele są niemal idealnym odzwierciedleniem tych, które znajdujemy w pudełkach z napisem „Lego". Ich animacja jest nienaganna. Otoczenie jest także w tych klimatach. Najprościej mówiąc, całość wygląda, jakby ktoś ją zbudował z klocków i wepchnął do wnętrza komputera. Nie powiem, aby to wyglądało źle. Mamy także kilka całkiem fajnie wyrendeowanych animacji, które parodiują filmy o sławnym agencie 007. Młodszej widowni z pewnością się spodoba.

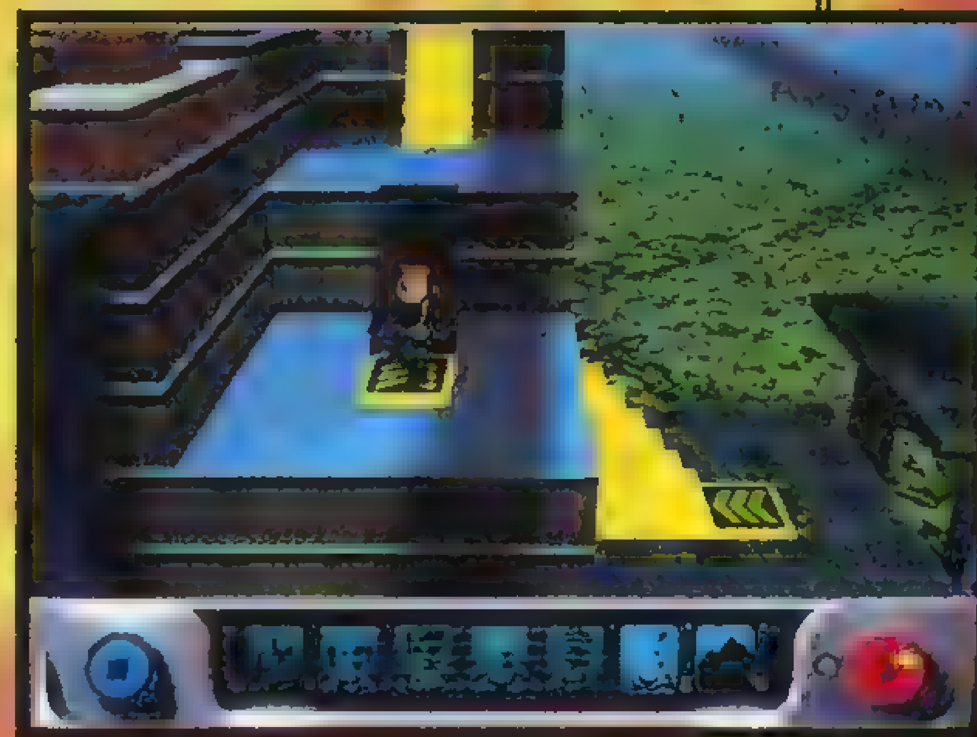
A CO NIE, TO NIE!

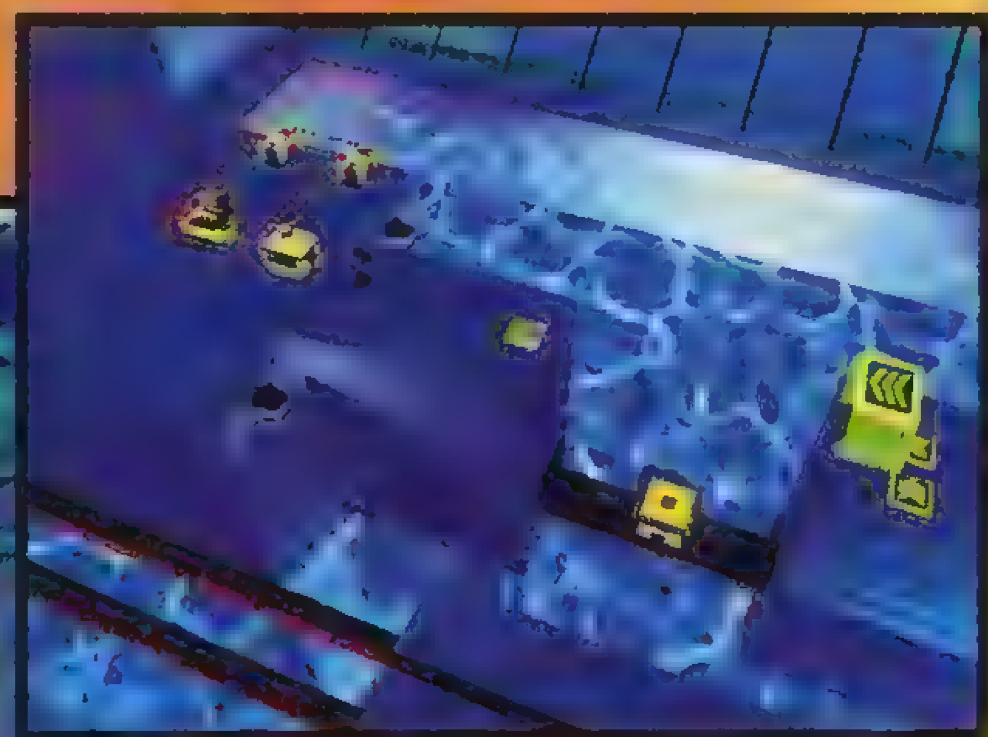
Oczywiście, zawsze musi być jakiś błąd. W tym wypadku jest to praca kamer – momentami wręcz tragiczna! Pozostawiono nam pewną dozę swobody, dzięki czemu możemy obracać widok, jak tylko chcemy. Niestety, niewiele to pomaga. Zdarzają się momenty, że choćbyśmy kombinowali nie wiem jak, to i tak nie przyjrzymy się temu, co chcemy, a na dalszych etapach gry byłoby to bardzo pomocne. Kolejnym elementem, jaki mi nie przypadł do gustu, był słabo zbalansowany poziom trudności. Uważam, że rośnie on zbyt szybko, a poza tym skokowo. Już początkowe misje mogą sprawić nieco problemów, a końcowe wręcz przyprawić o palpitację serca. Trochę w tym oczywiście wzmiankowanej winy kamer.

Natomiast do oprawy muzycznej LAT nie mam żadnych zastrzeżeń. Wszystkie utwory są stylizowane á la „Bond" i tworzą prawdziwie komiczny klimat. Efekty są pierwszej próby – ale nic, o czym można by się rozpisywać. Ogólnie jest dobrze.

LEGO ALPHA TEAM do gier prostych raczej nie należy. Jednak jeśli lubisz gry logiczne i nie poddajesz się szybko, to możesz spróbować. W innym wypadku odpuść sobie, szkoda Twoich nerwów...

Konsolite







Lego Software
www.legomedia.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 4/10







CODE BLUE

Kim chciałbyś zostać Jasiu, kiedy dorośniesz? Strażakiem? Policjantem? A może doktorem? Aha, marzy Ci się kariera lekarza... Nic prostszego – 12 lat edukacji podstawowej, 6 lat studiów, półtora roku stażu, 3 łata specjalizacji – już za jakieś 23 lata z naszego przedszkolaka będzie cudny internista! Lepiej już chłopczyku pograj sobie na komputerze...

W trzech wcześniejszych grach z serii REAL LIFE firmy Legacy Interactive: EMERGENCY ROOM LIFE OR DEATH, ER DISASTER STRIKE lub też ER 2 wcielałeś się w lekarza izby przyjęć szpitala publicznej służby zdrowia w USA. Musiałeś postawić diagnozę i zaordynować leczenie. Podobnie jest w CODE BLUE.

KARETKA

Mamy tu naturalnie uproszczoną procedurę postępowania. Przede wszystkim bez interaktywnego wywiadu chorobowego. Informacje podawane są przez pacjenta lub przez personel karetki (a w USA często rolę tę pełnią odpowiednio przeszkoleni ratownicy, głównie ze straży pożarnej). Po wstępnym zapoznaniu się z przypadkiem przystępujesz do badania. Na pierwszy ogień idzie: ciśnienie tętnicze krwi, tętno, częstotliwość oddechu, EKG, saturacja (nasycenie krwi tlenem). Następnie należy pacjenta osłuchać, opukać zajrzeć do nosa, gardła, pobrać do analizy krew i mocz, wymaz z gardła na posiew, wykonać zdjęcie rentgenowskie itd.

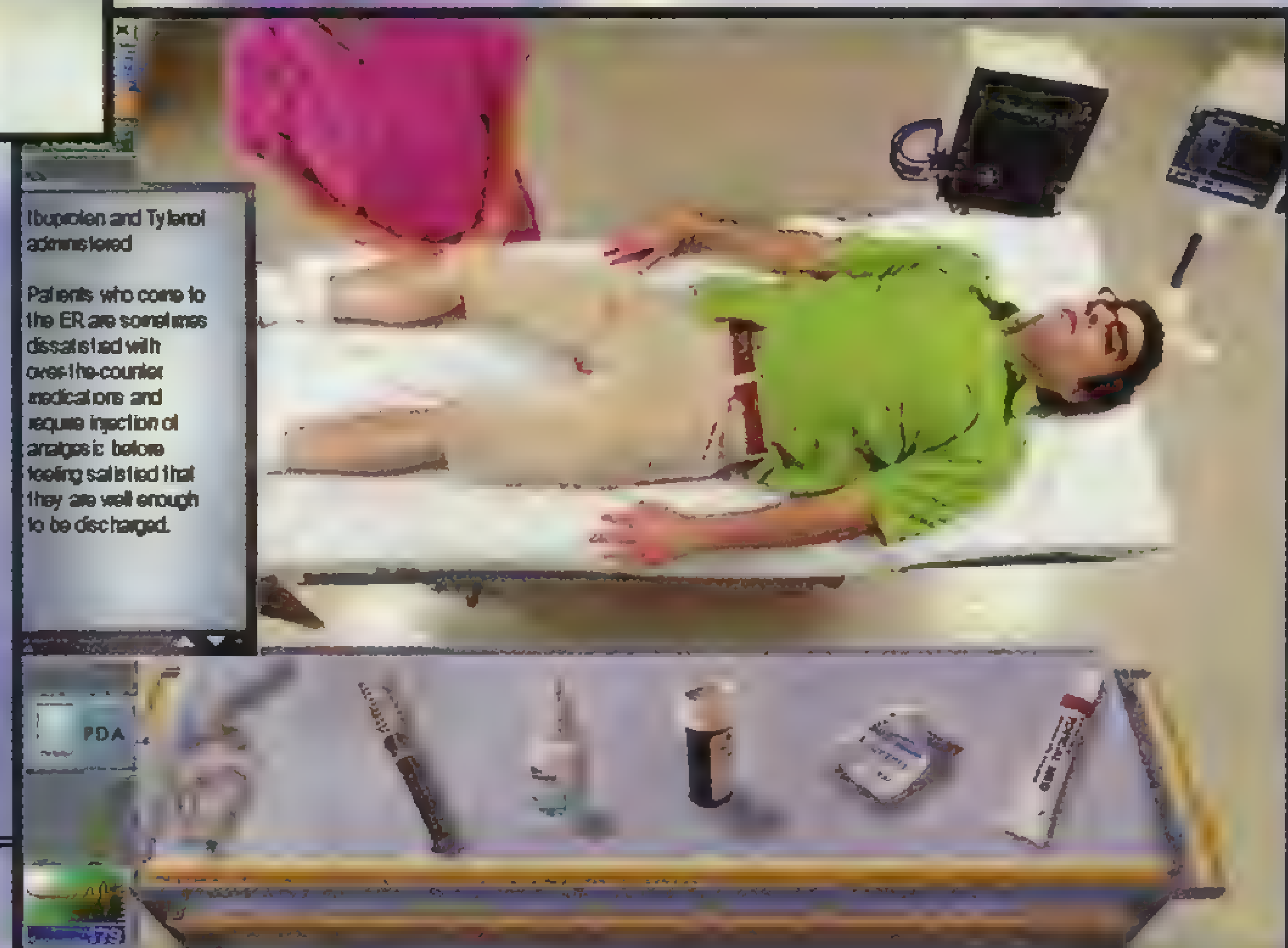


LECZENIE

Po zdiagnozowaniu schorzenia przystępujesz do leczenia. Jego zakres jest dość ograniczony – właściwy dla izby przyjęć. Masz podstawowe leki (doustne, domięśniowe i dożylne), kilka narzędzi (dren, szycie, płukanie oraz ulubiona zabawka młodych lekarzy – defibrylator). Po zastosowaniu podstawowej kuracji podejmujesz decyzję o dalszych losach pacjenta. Jeśli masz do czynienia z błahym przypadkiem, wystarczy przepisać odpowiednie leki i do domu. W przeciwnym wypadku kierujesz gostka na dokładne badania do szpitala (gastrologia, pulmologia, toksykologia) na odpowiedni oddział (OIOM, chirurgia, naczyniowy itd.).

PACJENCI

W grze masz 15 pacjentów. Ich schorzenia są dość reprezentatywne dla przypadków trafiających na izbę przyjęć. Spotkasz się więc z: zawałami, zatruciem środkami czystości, zapaleniem płuc, przedawkowaniem narkotyków czy ofiarami wypadków samochodowych. Wspomniałem o „zdiagnozowaniu schorzenia". Zatrzymajmy się chwilę przy tym elemencie, bo jest to esencja zarówno CODE BLUE, jak i każdego postępowania lekarskiego w „prawdziwym" świecie. Oczywiście przeciętny gracz nie ma pojęcia o medycynie, badaniach, diagnostyce itp. W grze można więc znaleźć bazę danych podstawowych informacji dotyczących każdego z napotykanych przypadków i schematy postępowania. Najlepiej zapoznać się z tym na początku gry, gdy każdy z rekordów można skopiować do wirtualnego palmtopa (dostępny w każdej chwili, także podczas badania pacjenta). Wystarczy postępować zgodnie z zaleceniami, a uda się wyjść zwycięsko z każdego „starcia" z pacjentem.



DIAGNOZA CB

Do CODE BLUE można podejść na dwa sposoby. Po pierwsze jako do programu edukacyjnego. Zasób wiedzy jest tu naprawdę bardzo solidny. Oczywiście tylko dla osób, które zechcą z niego skorzystać. Grać można bowiem na kilku poziomach trudności, przy czym na najniższym program prowadzi gracza krok po kroku przez całą diagnozę i leczenie. W gruncie rzeczy nie trzeba wtedy nawet rozpoznawać schorzenia – komputer sam podświetli odpowiednie narzędzia, wystarczy jedynie zdecydować, na której z części ciała pacjenta najlepiej ich użyć.

Z drugiej zaś strony, grając w CODE BLUE mamy szansę zapoznać się z warunkami pracy w szpitalu oraz trybem postępowania lekarskiego. Choć od samego początku należy uwzględnić, iż jest to szpital amerykański – ZDECYDOWANIE różniący się od polskich placówek służby zdrowia. Tak czy inaczej, cały czas czujemy jednak na sobie baczne oko administracji – każde zbędne (a kosztowne) badanie zostanie zauważone i ukarane zmniejszeniem liczby punktów.



CODE BLUE to gra zdecydowanie nie dla wszystkich. Przede wszystkim wymaga niezłej znajomości języka angielskiego, dobrej pamięci i co najmniej podstawowego zainteresowania medycyną. Jeśli spełniasz te warunki – czemu nie, możesz zagrać. No, chyba że jesteś lekarzem – wtedy kontakt z pacjentami jest czystym masochizmem. O czym zaświadcza niżej podpisany.

Dr Pooh

Legacy Interactive
www.legacyinteractive.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 6/10





BUGDOM

Bohaterem tej gry TPP jest niebiesko–błękitny żuk o imieniu Rollie McFly. Przez kilkanaście rozległych poziomów biega on wśród traw i ratuje z opresji różne inne robale. A czyniąc tak, występuje przeciwko potężnej łajzie zwanej Bug King. Rollie, jak każdy rasowy robal ma trzy pary odnóży. Jednak fakt, że chodzi w pozycji pionowej, a na dolnych odnóżach nosi sportowe trampki, może już Was zaskoczyć.

VIVA KONSOLE!

BUGDOM jest przeróbką gry konsolowej, to widać na pierwszy rzut oka – specyficznie wykonana grafika i typowe dla konsol rozwiązania. W pełni trójwymiarowy engine (obroty kamery, a nawet zoom), którym gra się chlubi, nie jest jednak najwyższych lotów. Tekstury są niskiej rozdzielczości, zbyt wiele elementów wykonanych jest w postaci sprite'ów, aby oszczędzić procesorowi liczenia. Większość roślin zrobiona jest właśnie tą techniką i wygląda nieco sztucznie. Rażące jest również wykonanie podłoża – wyraźnie widać, w którym miejscu poszczególne tekstury stykają się ze sobą, przez co odnosi się wrażenie chodzenia po szachownicy. Modele nie są najgorsze, również ich animacja jako tako trzyma poziom. Oczywiście, większość postaci występujących w tej grze to różnego rodzaju robaki i owady, co może w końcu zniesmaczyć nawet najtwardszych graczy.



PSZCZÓŁKA MAJA

Gra jest bardzo kolorowa, co zresztą nie dziwi, jeśli weźmie się pod uwagę, iż jest przeznaczona przede wszystkim dla najmłodszych odbiorców. Klimatem przypomina „Pszczółkę Maję", nawet muzyka w tle jest mniej więcej podobnych lotów (Ty się odczep od Zbysia W.! – przyp. red.). Grę kontrolujesz z klawiatury albo za pomocą myszy. Nie ma możliwości podłączenia bardziej wyrafinowanych urządzeń, jak choćby pada, który w znacznym stopniu uprzyjemniłyby przecież zabawę.



LIBERATOR

Na każdym z etapów Twoim zadaniem jest uwolnienie jak największej liczby uwięzionych owadów. Znajdujesz np. klatki, a w nich biedronki, którym musisz pomóc. Przeważnie wystarczy jeden dobry kopniak, czasami jednak trzeba poszukać klucza. Biegając po etapie, napotkasz wiele interesujących przedmiotów ukrytych tu i tam. Pomogą one w rozprawie z hordami robali pozostających na usługach Bug Kinga. Trzeba przyznać, że przeciwników nie brakuje – od mrówek uzbrojonych w dzidy (którymi w Ciebie rzucają), po osy w rękawicach bokserskich, które tylko czekają, by Ci dać do wiwatu. Z niektórymi z nich warto walczyć, ale czasami lepiej uciec. Na planszy napotkasz też istoty, które niechcący będą Ci przeszkadzać. Na przykład szwędające się w trawie ślimaki potrafią potrącić Cię zupełnie jak rozpędzony tramwaj. W sytuacji prawdziwego zagrożenia Rollie może zwinąć się w kulkę i przeczekać. W takiej formie może jednak pozostawać tylko przez krótki czas, więc jeżeli przeciwnicy nie dadzą się nabrać i nie odejdą, będziesz miał poważne kłopoty.



RADOSNE PODSKOKI

W BUGDOM możesz biegać, skakać, kopać i turlać się. Gra jest dość dynamiczna, jednak braki w wykonaniu skutecznie psują przyjemność z zabawy. Być może dzieciom to się spodoba, choć i w to wątpię. Jeżeli jesteś poważnym graczem, raczej nie sięgaj po ten tytuł, bo z pewnością nie znajdziesz w nim nic dla siebie. Jedyne atuty tej gry to krzykliwa, kolorowa grafika i nie najgorsza animacja. Niestety, po kilkudziesięciu minutach biegania po planszy, znudzi Ci się to i przypomnisz sobie, jak wiele jest na rynku innych, dobrych gier. No, a poza tym, chyba jednak większość z nas nie lubi robaków (a może się mylę?).



Frogger

Pangea Software
www.pangeasoft.net

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 64 MB RAM

OCENA: 4/10



BACKYARD SOCCER

Nareszcie pojawiło się coś innego! Dosyć mam już tych poważnych gier sportowych, nerwów i stresów. Przyszedł w końcu czas na czystą zabawę, bez żadnych ograniczeń. A z kim (i kim) lepiej się bawić niż... z dziećmi?

WEJŚCIE

Intro, które wprowadza nas do BACKYARD SOCCER, zrobione zostało na wzór tych, które oglądamy w wielkich hitach growych – można nawet powiedzieć, że je w pewnym sensie parodiuje. Gra już od samego początku sprawia wrażenie bardzo przyjemnej, czyli takiej, która pozwala szybko odreagować stresy. I naprawdę tak jest. Do wyboru mamy dwa tryby: szybką grę oraz ligę. W tej pierwszej opcji możemy zagrać drużynami już istniejącymi lub utworzyć własną. Jeśli sami zdecydujemy się dokonać wyboru, kogo chcemy widzieć w naszej drużynie, spotkamy się z miłą niespodzianką.

ORZEŁ CZY RESZKA?

O co mi chodzi? Otóż wszyscy zapewne pamiętamy, jak wybierało się drużyny na lekcjach WF-u czy na podwórku. Wyłaniało się kapitanów i rzucało monetą o to, który z nich pierwszy będzie wybierał zawodnika itd. Tutaj jest identycznie! Określamy, czy wolimy orła, czy reszkę, podrzucamy monetę i zaczynamy ustalanie składów. Tu warto dodać, że nasze drużyny są mieszane i grają w nich zarówno chłopcy, jak i dziewczynki (ciekawe, czy szatnie też mają wspólne? – przyp. red.). Później tylko wystarczy pomyśleć trochę nad strategią i zaczyna się zabawa.

Druga opcja oferuje nam grę w lidze. I to nie byle jakiej! Najpierw wybieramy nazwę oraz kolor koszulek i spodenek, jaki będzie miała nasza drużyna, a później zabieramy się za wybieranie składów. Każdy z graczy, którego mamy do dyspozycji, ma swoje statystyki. Najbardziej zaskoczył mnie fakt, że jednym z lepszych napastników jest mały chłopiec na wózku inwalidzkim! Kiedy już wszystko ustawimy, możemy wydrukować zdjęcie swojej drużyny i do dzieła! Oczywiście mamy możliwość zmiany taktyki, zapoznania się ze statystykami i dowiedzenia się co nieco o innych drużynach. No i to wszystko. Czas zabrać się do gry!







JAZDA MYSZĄ

Sterowanie odbywa się za pomocą myszki. Można grać przy użyciu jednego klawisza lub dwóch – ja zdecydowanie polecam ten drugi sposób. Nie jest to co prawda sterowanie ani łatwe, ani wygodne, gdyż trzeba strasznie dużo klikać, jednak po pewnym czasie można się przyzwyczaić. Przez cały czas grę komentują dzieci. Co by nie mówić, są one bardzo poważne i potrafią przeżywać to, co się dzieje na boisku. Oczywiście wszelkie zasady futbolu zostały zachowane: są auty, faule itd. Strzelenie gola nie należy może do najtrudniejszych zadań, jednak początkowo – ze względu na sterowanie – może sprawiać kłopoty. Ogólnie gra się bardzo przyjemnie i dosyć śmiesznie.



BOISKO

Graficznie BS wygląda bardzo przyzwoicie. Nasi zawodnicy co prawda poruszają się trochę dziwnie, jednak w grze specjalnie to nie przeszkadza. Jako że produkt ten jest przeznaczony dla dzieci, wszystko tu jest bardzo kolorowe. Do tego warto dodać takie smaczki, jak np. to, że punkt dowodzenia naszą drużyną znajduje się w domku na drzewie:) Boiska są różne, możemy grać zarówno na trawie czy piachu, jak i asfalcie. Muzyka jest chyba najsłabszą cechą BS i, według mnie, jakoś nie do końca oddaje klimat gry. Ale dźwięki są naprawdę w porządku, a już komentarze zrobione są OK i wszystko wyraźnie słychać.



Uważam, że BACKYARD SOCCER jest grą udaną. Nie można co prawda porównywać jej do takich hitów jak FIFA, ale trzeba spojrzeć na nią z zupełnie innego punktu widzenia. Jest to piłka, która na pewno przypadnie do gustu wszystkim dzieciom. Ocena końcowa to duża piątka! Ja bawiłem się świetnie:)

Murmur

Humongous Entertainment Inc.
www.humongous.com
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 5/10

MADDEN NFL 2001



W naszym kraju futbol amerykański nie jest sportem popularnym (a niby czemu ma być, jak amerykański? – przyp. red.). Jednak co roku wielu Polaków z prawdziwą przyjemnością zasiada do komputerów, aby spróbować swoich sił w zmaganiach z jajowatą piłką i grupką niewyżytych i niesamowicie dużych samców. A któż lepiej może przygotować tego typu rozrywkę niż dobrze nam znana firma EA Sports? Z wielką przyjemnością zapraszam do recenzji gry MADDEN NFL, tym razem oznaczonej numerem 2001.



BRUDNA WIZYTÓWKA

Z przykrością muszę stwierdzić, że intro, które zawsze było wizytówką EA Sports, tym razem nie jest najlepsze. Nie ma w sobie tej siły, tego czegoś, co sprawiało, że po każdym uruchomieniu gry można było oglądać je i oglądać, a nie omijać. Podobnie sprawa ma się z muzyką. W tle cały czas leci rap. Czasem klimaty trochę się zmieniają, jednak nie zmienia to faktu, że muza się powtarza i w dodatku nie pasuje do klimatu tej gry – chociaż pewnie niektórzy się z tym nie zgodzą.

REALIZM

Oczywistym faktem jest, że jak co roku mamy do czynienia z grą, która powala swoim realizmem. Wszystkie drużyny, ich składy, loga i stroje są w pełni zgodne z rzeczywistością. Stadiony, na których rozgrywamy mecze, również są wierną kalką rzeczywistości. Jednak to nie wszystko. Realistyczne są również zasady obowiązujące na boisku. Choć jest też oczywiście możliwość zmiany tych ustawień – tyle że moim zdaniem gra traci wtedy sens. Do dyspozycji mamy masę statystyk i ogromną ilość taktyk. Jeśli chodzi o te drugie, to autorzy oczywiście dali nam możliwość sprawdzenia się w roli trenera i ustawiania własnych.



Do wyboru mamy kilka trybów gry. Ze względu na sterowanie (o którym więcej napiszę za chwilę) proponuje, aby zacząć od maleńkiej praktyki. Następnie można spróbować sił w Exhibition, czyli inaczej mówiąc – wolnej grze. Kiedy już poczujemy się wystarczająco wyszkoleni, rozpoczynamy Ligę i w sumie dopiero tutaj odkrywamy prawdziwego ducha gry: walka o każdy punkt, długie rozmyślanie nad wyborem odpowiednich taktyk – po prostu coś pięknego. Autorzy dali nam również możliwość zagrania w jeden z historycznych meczów – opcja taka kryje się pod nazwą Great Games.



MURAWKA

Wyjdźmy teraz na boisko. Od razu rzuca się w oczy jego piękna grafika. Zawodnicy poruszają się niesamowicie realistycznie. Kiedy dochodzi do starcia między dwoma (lub większą ich ilością), to aż czuje się siłę, z jaką gostkowie się zderzają, czuje się ten ból i można się tylko cieszyć, że nie jest się na ich miejscu. Dodatkowego smaku dodają grze różne warunki pogodowe, możliwość prowadzenia rozgrywki w dzień lub w nocy czy wreszcie tańczące „cziliderki". Do tego dochodzi możliwość ustawienia widoku z różnych kamer. Oczywiście cały mecz jest komentowany i muszę przyznać, że zostało to wykonane perfekcyjnie. Nie ma sytuacji, że komentarz pojawia się za wcześnie lub za późno – wspaniale opisuje to, co akurat dzieje się na boisku. Zawodnicy wydają z siebie realistyczne dźwięki, sędziowie są czujni... malina!

I TYLKO TO STEROWANIE

Wszystko byłoby cudownie, gdyby nie fakt, że sterowanie w tej grze jest moim zdaniem bardzo głupie! Różni się ono w zależności od tego, na jakiej pozycji gramy. Klawiszy do opanowania jest mnóstwo, a to sprawia, że gracz nie tyle martwi się tym, co dzieje się na boisku, a raczej stara się trafić w odpowiedni klawisz. Zapamiętanie takiej klawiszologi to po prostu czysta sztuka! Oczywiście jest też możliwość uproszczeń, grania za pomocą myszki itd. Nie zmienia to jednak faktu, że sterowanie nie jest komfortowe i potrafi skutecznie zniechęcić do gry.

Ale cóż, fakt jest taki, że MADDEN NFL 2001 jest produktem bardzo dobrym. Możliwość grania w sieci i Internecie jest dodatkowym atutem. Moim zdaniem jest to po prostu najlepsza gra tego typu. Nie mogę powiedzieć nic innego, jak tylko ją polecić.

Murmur

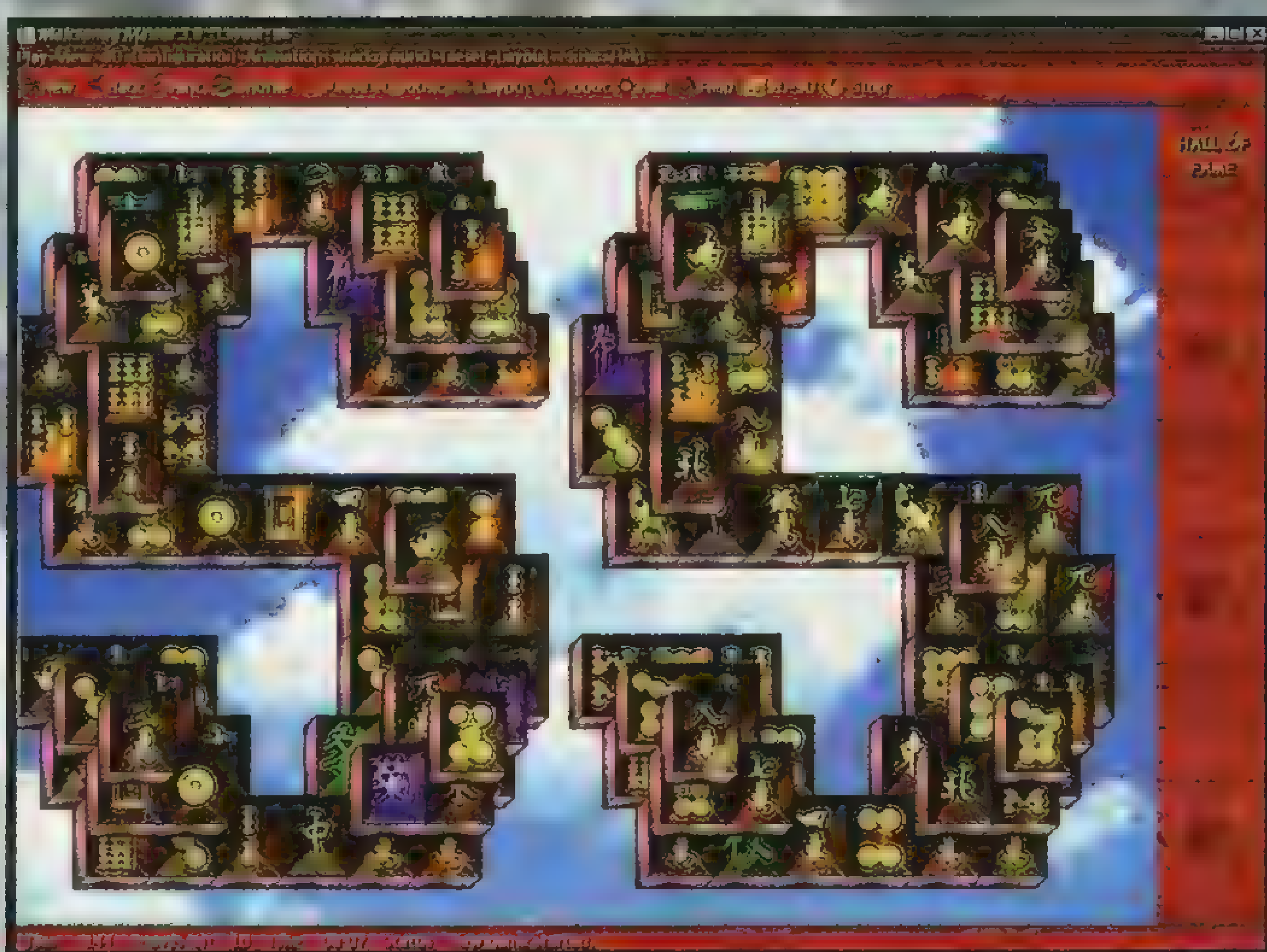




EA Sports
www.ea.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10





MAHJONGG MASTER 3

Ból istnienia wywołuje chęć wyżycia, a wtedy sięga się po gry typu QUAKE czy UNREAL. Czasem jednak zdarza się, że zamiast krwawej jatki bardziej przydałoby się coś, co może ukoić skołatane nerwy. I coś takiego właśnie zamierzam Wam dziś przedstawić...

Gry logiczne to w dzisiejszych czasach gatunek niemal zapomniany – po prostu w dobie akceleratorów i wszędobylskiej grafiki 3D wydają się nie mieć szans. Mimo to wciąż mają swoich zagorzałych wielbicieli, zwłaszcza wśród pracowników biur, a to dlatego, że zwykle w takich miejscach niezbyt nowoczesny sprzęt nie pozwala na uruchamianie najnowszych cudów techniki. W dziedzinie gier logicznych powiedziano już prawie wszystko i jeżeli już coś się z rzadka pojawia, to jest to zazwyczaj jakiś odgrzewany pomysł. Nie inaczej jest w przypadku MAHJONGG MASTER 3.

DAWNO TEMU W CHINACH

Ten pomysł wywodzi się ze starożytnych Chin, gdzie cieszył się niegdyś dość dużą popularnością. Kostki do Mahjongga można było znaleźć zarówno na cesarskim dworze, jak i w dużo mniej zasobnych domach. Oczywiście, te pierwsze były wykonywane z drogocennych materiałów, a te drugie z kamieni lub drewna. Ponieważ gra ta była już niezliczoną ilość razy przenoszona na ekrany komputerów (od ośmiobitowców począwszy), na pewno jest wśród Was sporo takich, którzy wiedzą, o co tu chodzi. Jednak mimo wszystko opowiem co nieco o zasadach. Otóż mamy 144 klocki w 36 wzorach (po 4 sztuki w każdym wzorze). Na początku ustawia się z nich specjalną „piramidę”, a celem gry jest zdekonstruowanie tej budowli. Trzeba pamiętać, że klocki zdejmujemy tylko parami, a w dodatku tylko te, które mogą się „swobodnie zsunąć w lewo lub prawo”. Jak widać, zasady są niezwykle proste, ale gra jest naprawdę ciekawa i wymaga sporo myślenia.





WIĘCEJ, NIŻ MOŻNA WYMARZYĆ

Z pewnością zastanawiacie się, dlaczego o tym piszemy, skoro nie jest to właściwie nic nowego... Niby tak, ale... No właśnie! MAHJONGG MASTER 3 to po prostu wszystko, co można sobie wymarzyć, i na dodatek jeszcze parę bajerów! To oczywiste, że sama gra w dzisiejszych czasach raczej by się nie sprzedała. Dlatego dodano jej mnóstwo naprawdę fajnych możliwości. Oprócz standardowego układu klocków mamy do dyspozycji kilkadziesiąt już przygotowanych alternatywnych ustawień. Mało tego! Możemy też definiować własne! Oczywiście przygotowano również wiele wzorów kostek i całkiem spory zasób teł. Podobnie jak w poprzednim przypadku, tutaj też możemy zastosować własne pomysły.

Dla graczy najważniejsze są jednak opcje, a tych programowi nie brakuje. Najważniejsza z nich jest możliwość takiego ustawienia komputera, aby generował on tylko te plansze, które mają rozwiązanie. Poza tym: możliwość cofania ruchów (nieograniczoną ilość razy!), możliwość przetasowania pozostałych kostek, zmiana zasady ściągania kostek z lewo–prawo na góra–dół, a także wiele, wiele innych – jak choćby typ gry dwuosobowej. Jeżeli tego jest Wam jeszcze mało, to program oferuje kilka dodatkowych gier z zastosowaniem kostek: Memory – odnajdywanie par, River – specyficzną odmianę Mahjongga, czy grę znaną w Polsce jako „kulki” – przestawianie pojawiających się na planszy różnokolorowych klocków tak, aby ustawić 5 jednakowych w jednej linii i spowodować ich zniknięcie, by przygotować miejsce na następne. Jest jeszcze zabawa polegająca na eliminacji kolorowych klocków, które stykają się co najmniej z jednym sąsiadem w tym samym kolorze (na początku wydaje się to straszliwie trudne, ale po pewnym czasie okazuje się możliwe).

Podczas rozgrywki możemy włączyć sobie uspokajającą muzykę. Jest ona naprawdę fajna i mimo że ciągle powtarza się ten sam motyw, nie nuży. Warto dodać, iż MAHJONGG jest zabawą dla całej rodziny i z przyjemnością zasiądą do niego zarówno przedszkolak czy nastolatek, jak i mama czy dziadek, by poćwiczyć swą spostrzegawczość i pamięć...

MAHJONGG MASTER 3 działa kojąco na skołatane nerwy, przynajmniej tak było w moim przypadku. Siedząc nad tą grą, mogłem się naprawdę odprężyć i zapomnieć o całym bożym świecie – choćby się wokół waliło i paliło, przynajmniej na chwilę można się totalnie wyluzować. Polecam, może zadziała i w Waszym przypadku. Jedyne, na co bym narzekał, to słaba jakość teł, ale przecież można je zastąpić własnymi.

BadJoy

eGames
www.eGames.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 7/10



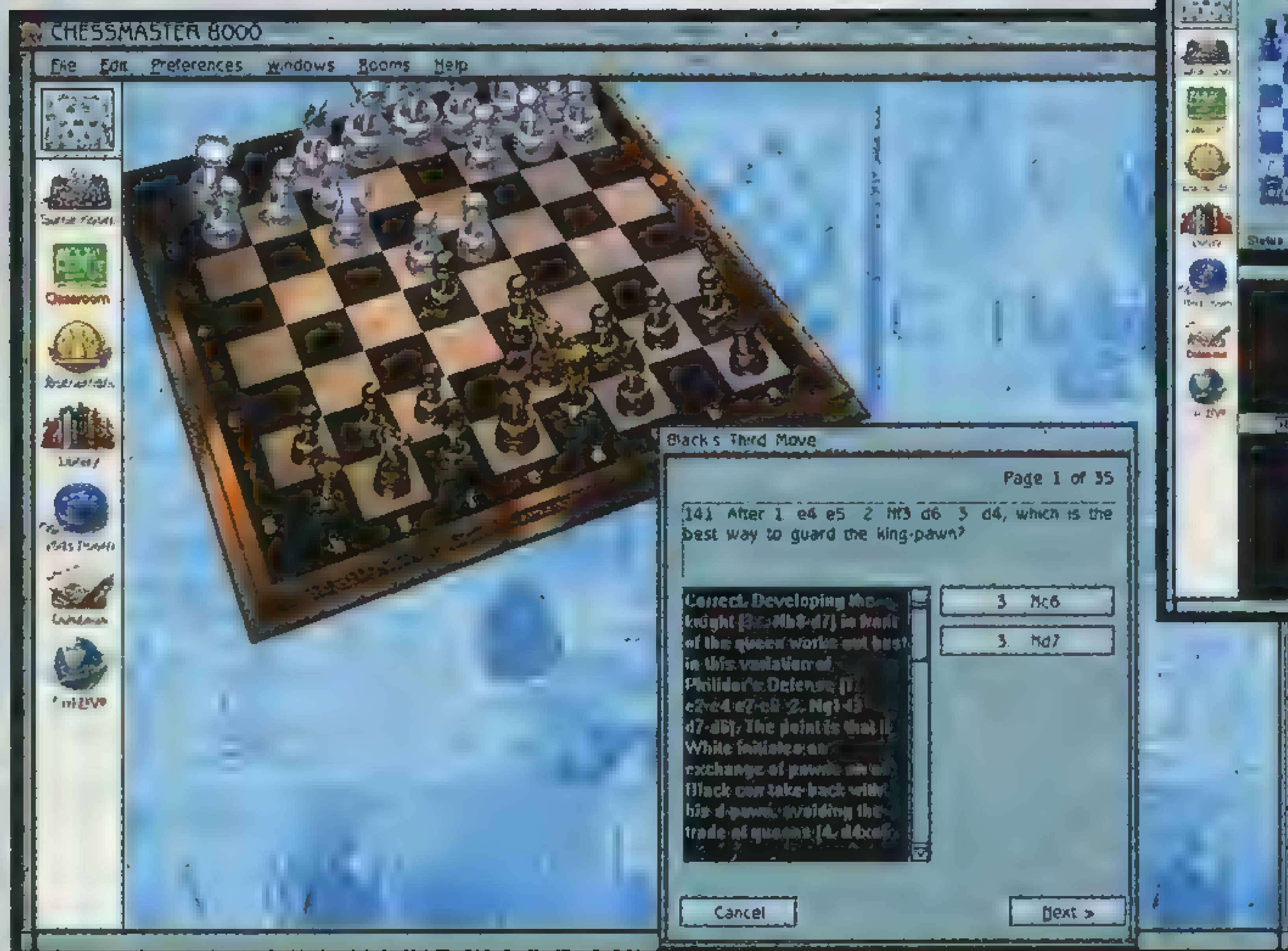
CHESSMASTER 8000

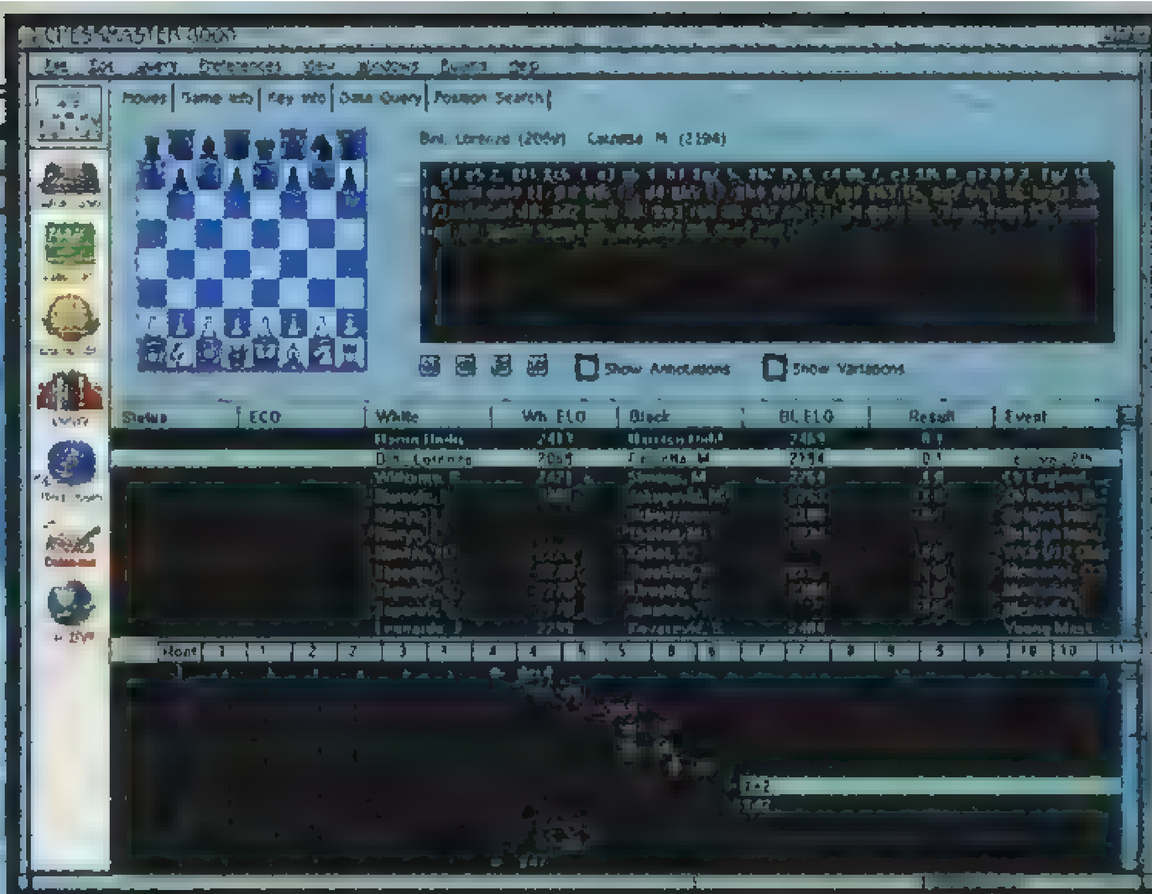
Pierwsze wzmianki o czymś, co w miarę przypominało współczesne szachy, pochodzą z Persji z VII wieku naszej ery. Od tego czasu na ich temat napisano całe tomy. Mimo że na pozór jest to prosta gra, jej głębia od wieków fascynuje.

DLA PEŁZACZKÓW I LOTNIACZKÓW

CHESSMASTER 8000 to program uniwersalny. Na początkujących i średnio zaawansowanych graczy czeka tu szachowa szkółka, w której zapoznają się z podstawami gry, opanują podstawowe otwarcia, poznają rolę poszczególnych figur, nauczą się rozwijać akcję w pożądanym przez siebie kierunku czy też przewidywać ruchy przeciwnika na kilka posunięć do przodu. Po opanowaniu tych podstaw czas na ćwiczenia – do każdego poziomu zaawansowania autorzy przygotowali setki układów figur. Prezentowane przykłady okraszone są bogatym (i, co równie ważne, bardzo przystępnym!) komentarzem, dotyczącym zarówno aktualnej sytuacji na szachownicy, jak też i omawiającym najlepsze strategie jej rozwiązania.

Za komentarz słowny odpowiada system Natural Language Advice. Działa to nieźle – zawsze przecież lepiej usłyszeć wirtualnego nauczyciela niż przeczytać jakąś suchą notatkę. Pod koniec nauki warto zapoznać się z opisami konkretnych pojedynków. Te zostały przygotowane przez Bruce'a Pandolfiniego – autora książek o szachach, oraz szachowego mistrza Josha Waitzkina. Zwłaszcza prelekcje tego ostatniego robią wrażenie. Chociaż słowo „prelekcja" raczej tu nie pasuje – to raczej pogawędki z człowiekiem, który naprawdę kocha tę grę.







Znacznie rozbudowano tę część, która przeznaczona jest dla dzieci. Od elementów graficznych począwszy (chociaż nie wiem, czy dzieciaki grające w poważne, „dorosłe" szachy będą zafascynowane figurkami psów lub deserów), poprzez specjalnie dostosowane do ich wieku wykłady i ćwiczenia, aż po przeciwników na odpowiednim poziomie (w tym kilka wariantów osobowości Waitzkina – w wieku od lat 6 do 12).

ELEKTRONICZNY MISTRZ

Oczywiście, nauka nie ogranicza się do samych lekcji – wiadomo przecież, że człowiek najlepiej uczy się na błędach. Po zapoznaniu się z teorią warto więc zmierzyć się z komputerowym przeciwnikiem. Dostęp do wielu opcji konfiguracyjnych sprawia, że bez problemu możemy ustawić poziom SI tak, aby maszyna nie zmiotła nas z planszy w pierwszych dziesięciu ruchach. Na wytrwałych czeka zaś CMLive – system gry online. Wszak dopiero w starciu z człowiekiem można poznać wszystkie swe słabości.



Do dyspozycji jest kilka pięter „wspomagania" gracza. Można więc np. włączyć podświetlenie wszystkich pól, które są w danej chwili kryte przez nasze figury. Można spytać komputer o podpowiedź. Ta ostatnia opcja może być też wzbogacona prośbą o szybką analizę sytuacji na szachownicy i przedstawienie najbardziej prawdopodobnych ruchów obu stron w ciągu kilku najbliższych kolejek.

SZACHY W KOSMOSIE

Ta gra to także potężna baza danych. Znaleźć tu można bibliotekę kilku tysięcy otwarć (wraz z podstawową ich analizą), zestaw pojedynków stoczonych przez Josha Waitzkina czy w końcu ponad pół miliona partii rozegranych przez prawdziwych mistrzów w przeciągu ostatnich kilkudziesięciu lat. Konkretne partie można wyszukiwać według kilkunastu kluczy – poza nazwiskiem zawodnika, wynikiem spotkania czy miejscem rozgrywki możemy np. sprawdzić, gdzie i kiedy doszło do konkretnego ustawienia figur na szachownicy. Można także zapoznać się ze zbiorem kilkuset historycznych rozgrywek, stoczonych od roku 1790 (kapitan Smith vs. Philidor) aż do... 2001. Tak jest! Autorzy pozwolili sobie bowiem odtworzyć i przeanalizować partię, jaką na pokładzie statku kosmicznego Discovery w drodze na Jowisza stoczył Frak Poole i komputer HAL9000! W filmie „2001: Odysja kosmiczna" widzimy co prawda jedynie sześć ostatnich posunięć, lecz od czego wiedza fachowa?



Choć CHESSMASTER nie jest programem na poziomie takich elektronicznych mistrzów szachów jak HIARCS 7.0 czy też FRITZ 5.0, ale sporo się od nich nauczył. Owszem, duży nacisk kładzie na niezbyt istotną oprawę graficzną, ale jego poziom merytoryczny jest dobry. Niezależnie czy już grasz, czy dopiero masz zamiar rozpocząć przygodę z tą królewską grą – polecam.

Pooh

Mattel Interactive

www.chessmaster.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 48 MB RAM

OCENA: 8/10

HARLEY DAVIDSON
WHEEL OF FREEDOM





Z czym związana jest nazwa „Harley Davidson", wie chyba każdy, kto nosi spodnie. Te legendarne motocykle podbiły serca milionów facetów na całym świecie. Bezpośrednie skojarzenia ze światem prawdziwych mężczyzn, wystrzałowymi kobietami, a może przede wszystkim z wolnością, sprawiły, że chyba każdy z nas w głębi serca marzy o posiadaniu takiego „rumaka na dwóch kołach". Dla większości jednak te marzenia nigdy się nie spełnią. Jak zwykle przeszkodą będą pieniądze. Ale w wirtualnym świecie nie są już one takie niezbędne!

EASY RIDER

Nowy produkt Infogrames pozwala graczowi na przeżycie kilku dni z życia harleyowca. Za zupełną darmochę (no, nie licząc ceny gry) daje do dyspozycji kilka wspaniałych maszyn, na których będziemy mogli szaleć po bezdrożach Ameryki. Aby emocje sięgnęły zenitu, autorzy wprowadzili tu element rywalizacji. Nie będziemy więc jeździć, ot tak sobie, dla relaksu, tylko ścigać się z innymi użytkownikami tych pięknych maszyn. Założenia jak najbardziej słuszne – czas spojrzeć na wykonanie.



Zaczyna się nieźle – kilka modeli motorów do wybrania (na początku 3, ale wraz z uzyskiwanymi przez gracza wynikami powiększa się ta liczba do około 10), różne schematy kolorystyczne, paru gości i trasy w czterech klimatach. Jednak gdy przebrniemy przez całą tę drabinkę opcji, następuje całkowita zmiana nastroju. Sama gra to pasmo porażek, które autorzy tylko momentami próbują ratować różnymi drobiazgami.

KLIMATY

Oprawa graficzna HARLEY DAVIDSON: WHEEL OF FREEDOM to element, który w swej niedoskonałości pasuje jak ulał do całej tej gry. Na tzw. „statycznych obrazkach", jakie możecie sobie obejrzeć gdzieś tu obok, nie wygląda to najgorzej, ale zapewniam, że w ruchu zmienia się drastycznie. Zbyt „kwadratowe" modele motocykli, szpiczaste, a niekiedy zupełnie płaskie elementy krajobrazu, znikające lub źle spasowane teksturki – to rzeczy, które w największym stopniu rzutują na moją negatywna ocenę. Jakby tego było mało, engine też nie należy do najsprawniejszych. Mimo iż komputer, na którym gra była testowana, w dzisiejszych czasach nie zalicza się już do specjalnych demonów prędkości (Celeron 450 MHz i Voodoo 2), po tym, jak prezentuje się grafika, wydawałoby się, że gra powinna śmigać w miarę dobrze. W rzeczywistości chwilowe zwolnienia zdarzały się nader często.





KIEROWNICA

System kierowania motorem również nie należy do specjalnie ciekawych. Mimo sporej ilości klawiszy mamy tutaj do czynienia ze zwykłym arcade'owym modelem jazdy, który zresztą także został popiony. W efekcie prowadzenie motocykla wcale nie jest tu ani przyjemne, ani tym bardziej realistyczne. Momentami pojazd zachowuje się w sposób na tyle nieprzewidywalny, że po prostu irytuje (np. potrafi wjechać na pionową ścianę, by za chwilę wywrócić się przy przejeżdżaniu przez zwykły dołek lub na skutek kolizji z innym motorem odbija się jak piłeczka ping–pongowa).

MALUTCY TYTANI

Nie można jednak HD:WOF uznać za kompletną chałę, gdyż ratuje ją parę drobiazgów (które w swych założeniach zapewne nie miały dźwigać aż takiego ciężaru). Chodzi tutaj o zabiegi mające na celu podkreślenie specyficznego klimatu zabawy, zgodnego z wizerunkiem kreowanym przez firmę Harley–Davidson. Do takich akcji zaliczyłem: kierowców, wykrzykujących buńczuczne hasła w stylu „I am King of the Road"; sprytnie wymyślone przeszkody na trasach: np. stodoła, aby przejechać przez nią, trzeba wyważyć drzwi, czy beczki, które taranujemy, jadąc na jednym kole; dynamiczną kamerę, nadającą agresywności zabawie, oraz dobrze spasowaną muzykę w odpowiednich klimatach. Tylko dzięki tym, na pozór błahym, sprawom mogłem wytrzymać, grając w to na tyle długo, abyście mogli otrzymać recenzję i uchronić się przed całkowicie bezsensownym wydatkiem. Jeżeli chcecie zmarnować parę złotych, to lepiej zróbcie sobie z banknotu samolocik i wyrzućcie go przez okno – powinno to dostarczyć mniej więcej tyle frajdy co gra w HARLEY DAVIDSON: WHEEL OF FREEDOM. Tę grę można mieć w swoim zbiorze ze względu na fajne pudełko, ale tylko w momencie, gdy ktoś da ją Wam za darmo.



TEG

Infogrames
www.infogrames.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 32 MB RAM

OCENA: 2/10

MINICAR RACING

Wyścigi samochodowe w grach komputerowych są przedstawiane w dwojaki sposób: produkty takie albo próbują naśladować rzeczywistość, albo całkowicie zrywają wszelkie więzy łączące je z realnym światem. Obie grupy dostarczają tak różnorakich wrażeń, że warto jest „zaprzyjaźnić" się z ich przedstawicielami. Oczekując COLINA 2, warto więc przyjrzeć się tytułom pokroju MINICAR RACING.

Wyścigi małych samochodzików nie są pomysłem ani specjalnie błyskotliwym, ani tym bardziej nowym, niemniej na tyle chwytliwym, że ciągle coraz to inne firmy po niego sięgają. Gdy dodamy do tego, iż w tej grze niewielkie pojazdy zabierają na pokład broń i inne gadżety o masie łącznej kilkakrotnie większej niż same ważą, to już można się domyślać, na jak szalonych zasadach opiera się ta zabawa.

Z GÓRY I POD KĄTEM

Zastosowany tu widok – z góry i pod kątem – jest chyba najodpowiedniejszy dla tego typu gier. W końcu nie bez kozery znalazł swoje zastosowanie w innych, bardziej znanych produktach o podobnych klimatach (z MICROMACHINES firmy Codemasters na czele). Same pojazdy wyglądają natomiast jak „resoraki", które swego czasu stanowiły podstawową zabawkę dla mnie i wielu moich kolegów z piaskownicy. Aż miło jest popatrzeć, jak teraz śmigają po ekranie – i na dodatek nie trzeba nieustannie popychać ich ręką.

Rozgrywka w MR to nieustająca walka – i w dosłownym tego słowa znaczeniu, i w przenośni. Sama nienaganna jazda i precyzyjne pokonywanie zakrętów niczego nie gwarantują, bo tak naprawdę o miejscu na mecie decydują wyniki potyczek zbrojnych. Użycie broni w odpowiednim miejscu i czasie, przy jednoczesnym unikaniu „niespodzianek" ze strony konkurentów to klucz do sukcesu.

DOPAŁKI

Liczba najprzeróżniejszych upgrade'ów jest całkiem spora. Stwarza to możliwość wyboru rodzaju broni, od której zginie najbliższy przeciwnik. Do dyspozycji są rakiety, bomby, lasery, działka plazmowe, karabinki maszynowe i wiele, wiele innych miłych zabawek. Wystarczy powiedzieć, że każdy z pojazdów ma aż 4 miejsca, w których (w ramach dostępnych środków oczywiście) można zamontować zakupioną broń. Oprócz gadżetów ofensywnych znajdziemy tutaj także całą masę innych drobiazgów, które liczą się na drodze do sukcesu: dopalacze nitro, nowe silniki, opony czy pancerze.

BŁYSK NA TRASIE

Element batalistyczny nie jest jednak jedynym powodem, dla którego zabawa w MR jest tak wciągająca. Drugim bardzo ważnym atutem jest ogromna dynamika rozgrywki. Samochody pomykają z niesamowitą prędkością (choć jest predefiniowany klawisz hamulca, to tak naprawdę w ogóle się go nie używa – co jest zresztą zgodne z zaleceniami samych autorów gry), gumy piszczą na wszystkich zakrętach, użycie nitro daje niezłego kopa, a dodatkowo na samych trasach znajdziemy wiele punktów specjalnych, po najechaniu na które pojazdy uzyskują prędkość naddźwiękową.

Jeżeli już jesteśmy przy trasach, to te nie dostarczają jakichś specjalnych wrażeń. Trudno doszukiwać się u autorów MR przebłysków szczególnego geniuszu. Trasy są mało skomplikowane, ale wbrew pozorom bardzo dobrze wpływa to na zabawę. Nie mając problemu z nawigacją, możemy całkowicie skupić się na samym wyścigu. Proste kombinacje zakrętów (acz bardzo ostrych!) doskonale wpasowują się w klimat gry.

POWRÓT AMIGI

Strona graficzna to zdecydowanie najsłabszy punkt gry. Autorzy najwyraźniej przespali ostatnie kilka lat, serwując nam produkt, którego wygląd nawiązuje do początku lat 90., kiedy to swoje triumfy święciła Amiga. Szkoda, że nie postarano się stworzyć gry o szatach godnych dzisiejszych czasów, bo wtedy mogłaby zyskać parę punktów. A tak chociażby z tego właśnie względu pozostaje propozycją dla młodszej części graczy – ich wymagania w tym względzie nie są specjalnie wysokie. Warstwa dźwiękowa też praktycznie nie istnieje. Kilka bzyków na krzyż i „coś", co w założeniach miało być melodią, to zdecydowanie za mało w dzisiejszych czasach.

MINICAR RACING to typowy średniak. Niby niczego tej grze nie brakuje, ale też i niczym się ona nie wyróżnia.

TEG

eGames
www.egames.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 4/10

Sklejaliście kiedyś modele? A co potem z nimi robiliście? Stały na półce? Moje nie stały, bo zaraz zaczynałem się nimi bawić. Oj, odbywało się misje z domu do ogrodu i z powrotem, odbywało... Kilku moich znajomych robiło ze swoimi cudeńkami jeszcze inne rzeczy, np. ładowało do środka petardę i rzucało daleko, daleko. Albo kolesie sprawdzali właściwości aerodynamiczne i wyważenie modelu, zrzucając go z X piętra. Kilku Szwedów postanowiło przenieść tę zabawę na ekran komputera. Tylko że tu nie widać ręki, która samolocik prowadzi, a maszyny strzelają i zrzucają bombki.

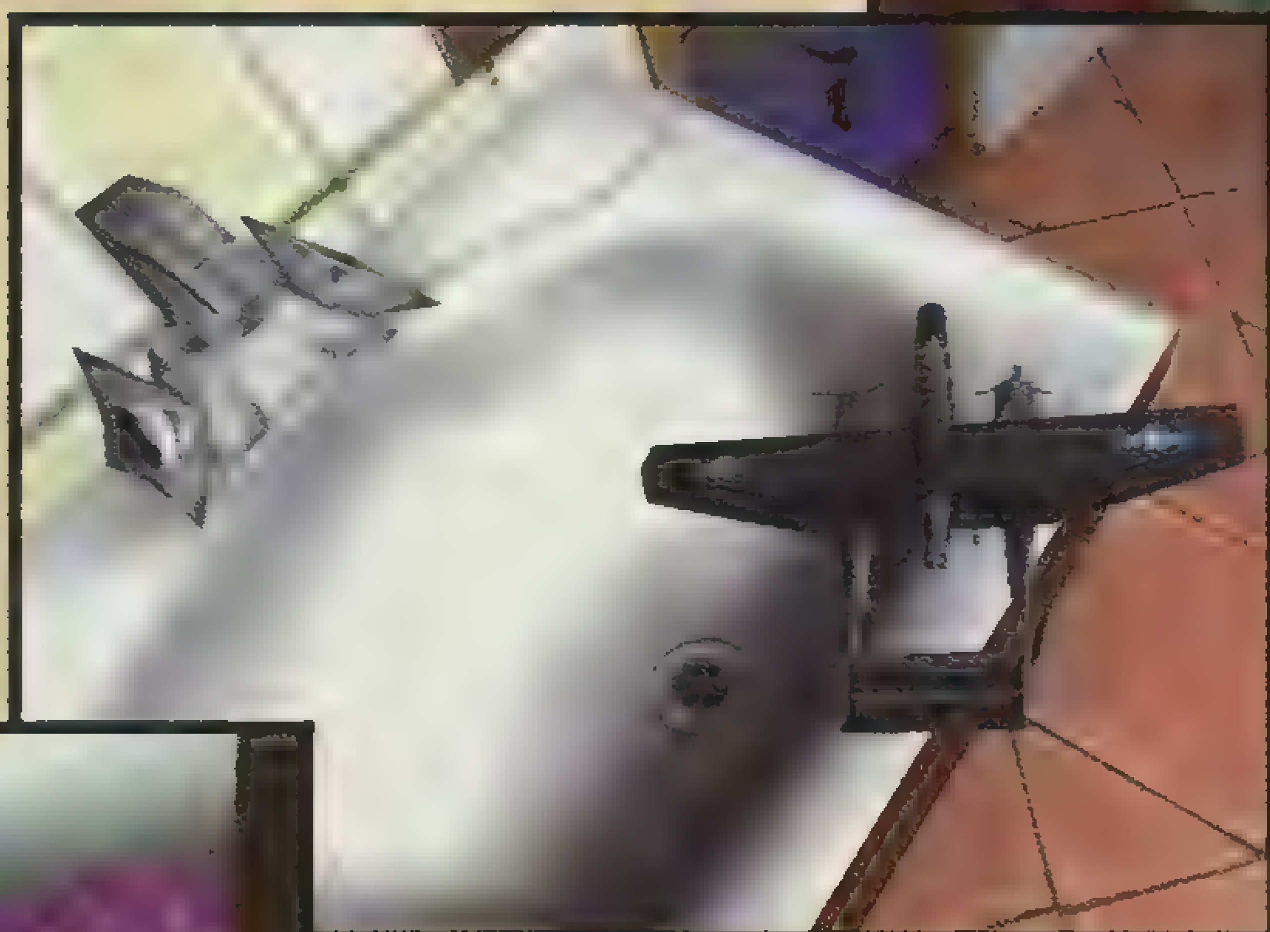




W wigilijną noc dzieją się różne dziwne rzeczy. Gwiazdy spadają, zwierzętom się zachciewa mówić ludzkim głosem, klejone dla zabawy modele samolotów ożywają i zaczynają same latać po pokoju. Zaraz, zaraz.... COO???

W OBRONIE SPAGHETTI

Do dyspozycji są tu: Douglas Dauntless, Fiat G50, Grumman F6F Hellcat, Hawker Typhoon, Hawker Hurricane, Junkers Ju–87 Stuka, Focke–Wulf Fw–190A, Messerschmitt Bf–109G, Messerschmitt Me–163 Comet, Messerschmitt Me–262 Schwalbe, Mitsubishi A6M Zero, North American P–51 Mustang, Northrop P–61 Black Widow. A z broni: bomby klasyczne i atomówka, działka, rakiety samonaprowadzające, miny powietrzne (na spadochronach), laser, kondensator Tesli i rakiety niekierowane. Gra jest zręcznościówką, ale w najlepszym tego słowa znaczeniu. Latasz po dużym domu (z czasem nauczysz się jego rozkładu na pamięć) i lawirujesz pomiędzy meblami. Bez obaw o kraksy, gdyż jeśli tylko samolot jest choć trochę do przeszkody ustawiony pod kątem, nie rozbije się, lecz delikatnie odbije się od niej. Kaplica jest dopiero, gdy kąt uderzenia i prędkość są duże.





Klimat jest naprawdę niezły. W dom nikogo nie ma. Startujesz ze swojego pokoju. Najpierw strzałami z kaemów musisz otworzyć drzwi. Wlatujesz do głównego holu. Tu na dywanie oraz na półkach czai się kilka czołgów. Zaczynają strzelać! Zaraz też pojawia się wrogi model latający. Musisz go zestrzelić. Możesz polecieć na górę, ale nie radzę tego na początek – zbyt silna obrona. Piętro należy do aliantów, a parter do Niemców. Jest jeszcze kilka terytoriów spornych, np. łazienka z u–bootami w wannie, strych, gdzie Niemcy mają przyczółek, ogród z aliancką bazą, pokój rodziców, gdzie stoi niemiecka fabryka oraz kuchnia, w której alianccy szpiedzy nie pozwalają Duce gotować spaghetti;-) Po kolei „oczyszczasz z przeciwnika" kolejne partie domu. Cel każdej misji jest jasno zdefiniowany, a w trakcie lotu możesz jeszcze raz przejrzeć rozkazy.





RADAR W ŁAZIENCE

W czasie lotu zbierasz różne dopałki: bomby, rakiety, miny, amunicję, pancerze oraz... następne modele, klej do nich, instrukcje montażu, farbki itp. Większość tych dóbr jest w wazach, kuflach, lampach – aby coś dostać, trzeba coś zniszczyć. Bardzo śmiesznie wygląda samolot z podwieszonym pełnym uzbrojeniem, gdyż rakiety i bomby są nieproporcjonalnie duże. W pilotażu samoloty niewiele się różnią. Tylko przy dużych prędkościach Bf–109 jest trochę narowisty, podobnie (choć w mniejszym stopniu) Spitfire. Natomiast różnic w zwrotności nie zauważyłem. Walki powietrzne to typowa pogoń za ogonem przeciwnika, choć większość rozgrywa się head–to–head. Niemieccy piloci są całkiem nieźli, a przy tym celnie walą rakietami. W grze możesz nawet zanurkować. Czasem zresztą jest to jedyne rozwiązanie.



Gra składa się z kampanii oraz multiplayera. W kampanii na każdą stronę przypada po 10 misji. Nie jest to dużo, ale już około szóstej poziom jest nieźle wyśrubowany. Można skorzystać z edytora domu. Niestety, przy jego pomocy nie da rady wprowadzić do pamięci własnej chałupki – można tylko od nowa ustawić wszystkie obiekty. Program oferuje też możliwość malowania własnych symboli na samolotach.

AIRFIX DOGFIGHTER

UDS
www.uds.se
DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 300, 64 MB RAM

OCENA: 8/10

TOILET TERROR!

Grafika stoi na wysokim poziomie. Wnętrze domu wygląda realistycznie. Szafy, krzesła, łóżka, książki, kwiaty – wszystko na swoim miejscu. Polskiego gracza może tylko trochę zdziwić duża ilość kolorowych tapet na ścianach. Samolotów nie wykonano zbyt szczegółowo, ale są one na tyle małe, że i tak większości z tych szczegółów nie byłoby widać. Maszyny wyglądają jak modele, a nie jak prawdziwe samoloty. Po pierwsze poruszają się dosyć wolno, po drugie owiewki są lekko przydymione, a po trzecie linie podziału poszycia są przesadnie podkreślone. Całość bardzo mi się podobała. Ładne cienie na ścianach, delikatne smugi pozostawiane przez skrzydła samolotu (ułatwiają odnalezienie maszyny wroga, a na tle domowych sprzętów nie jest to wcale łatwe). Radzę zwiększyć nieco gammę, gdyż czasem gra jest zbyt ciemna. AIRFIX DOGFIGHTER chodzi szybko nawet w rozdzielczości 1280x1024 i w 32–bitowym kolorze.

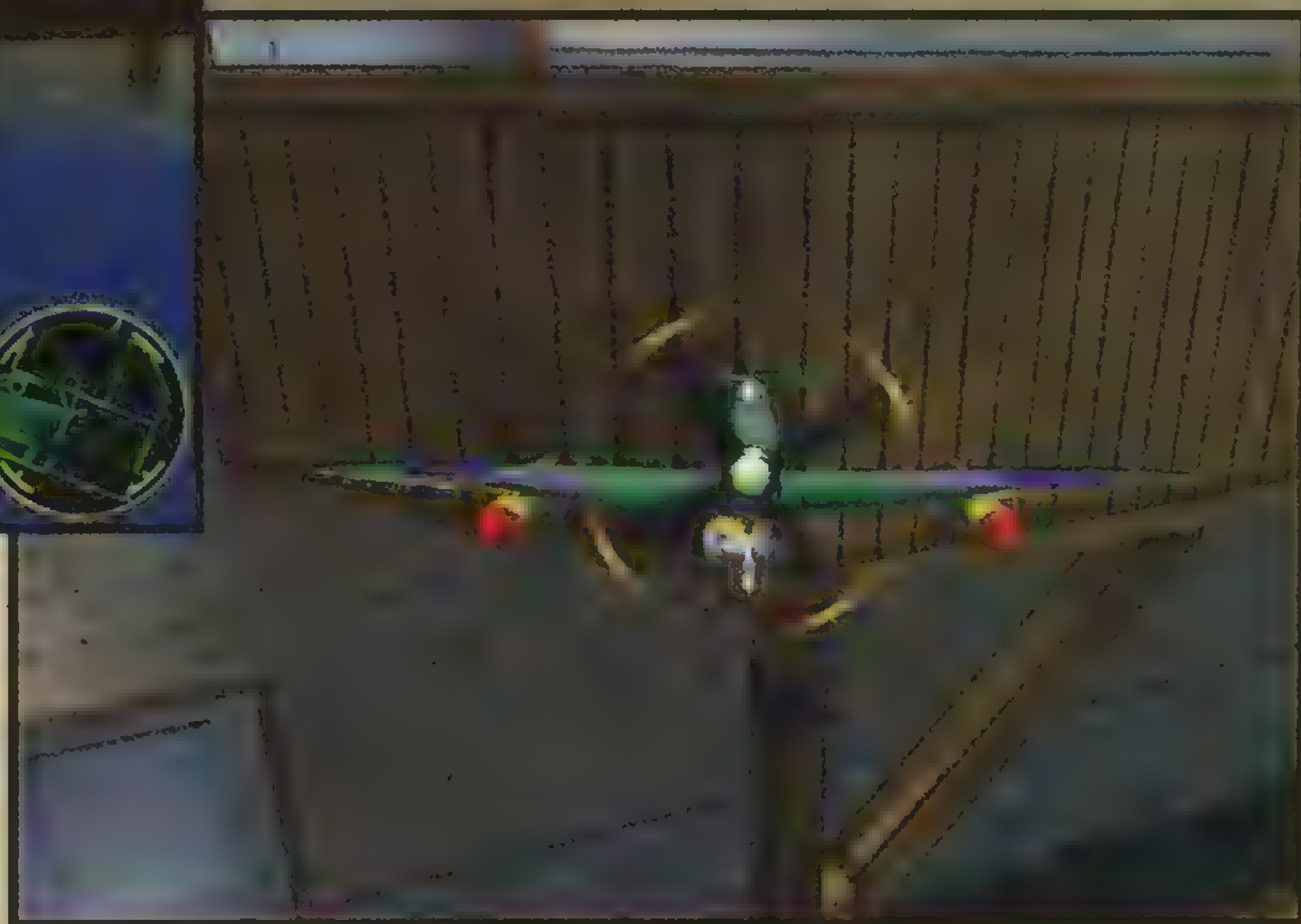
Widoki są zewnętrzne. Utrudnia to celowanie, szczególnie na dalsze odległości, gdyż samolot przysłania cel. Na szczęście gra nie wymaga tu dużej precyzji. Co więcej, jeżeli obiekt zostaje już obramowany czerwony kółeczkiem, to wyrzutnie rakiet i karabiny odchylają się troszkę, aby trafić. Gracz ma do dyspozycji kilka różnych perspektyw samolotu, m.in. jedna z nich to widok prawie pionowy, tak aby było widać celownik bombowy (CCIP). Efekty dźwiękowe są w normie. W czasie lotu mamy muzykę z CD. W ogóle nie ma „gadek". Nie wiem, czy była to świadoma decyzja autorów, lecz dobrze wpływa to na nastrój – domowa cisza, przerywana czasem stukotem kaemów.

SZPIEDZY W DONICZKACH

Ta gra jest naprawdę jajowa. Szczególnie widać to po opisach misji. Wciągająca dziecięca zabawa, taka wymagająca mnóstwa wyobraźni. Pomysł wykorzystania domu jako środowiska gry nie jest może nowy, jednak nigdy wcześniej nie lataliśmy po chałupie samolotami! Wszystko jest przyjemne i bardzo starannie wykonane. Całość oceniam na 7, ale podwyższam punktację za pomysł. AIRFIX DOGFIGHTER spodoba się wszystkim, niezależnie czy ktoś lubi latać samolotami, czy nie.

Gunman





PRZEPIS NA MODEL

***Potrzebne będą:** model z pudełka, klej, nożyczki, ostry nóż, pilnik, pinceta, kilka kolorów farby, szpilka do nakładania kleju, dwa pędzelki (mały – cieniutki, i większy – płaski), kilka zapałek, aerograf, szpachla w tubce i papier ścierny o różnej grubości ziarna. Najpierw trzeba sobie wszystkie ramki obejrzeć i sprawdzić, czy nic nie brakuje. Potem znaleźć części i je pomalować. Następnie powycinać elementy z wypraski (czasem dla wygody można malować np. twarz pilota jeszcze przed wycięciem) i obrobić miejsca łączeń z ramką. A potem montować zgodnie z instrukcją – to akurat ważne, bo chcąc zbyt szybko łączyć części, można się nieźle wkopać. Klej nakładaj małymi porcjami, ale w miarę szybko. Uważaj, aby nie zalepić sobie palców, gdyż potem na modelu zostają „odciski" (fatalnie wyglądają na owiewce!). Nadmiar szybko zbieraj, ewentualne wycieki szlifuj papierem po wyschnięciu, a dziurki zarabiaj szpachlą. Klej musi mieć trochę czasu na związanie. Przy kadłubie zwykle nie musisz długo czekać, ale podwozie zostaw lepiej (leżące na plecach) na noc. Na koniec pomaluj resztę i nałóż kalkomanię.*







TONKA SPACE STATION

Na peceta zawsze było mało gier typowo zręcznościowych – takich, jakie znamy z automatów czy konsol. Z tym większą przyjemnością obserwuję ostatnio wysyp tego typu produkcji – gier o ładnej grafice, niewymagających od gracza niczego poza dobrym refleksem i szybkimi palcami. Oczywiście, gry zręcznościowe nie rozwijają w takim stopniu jak inne gatunki, lecz po ciężkim dniu pracy nie ma nic przyjemniejszego, jak pograć sobie kilkanaście minut w mało wymagającą strzelaninę. A TONKA SPACE STATION należy właśnie do tego gatunku.

ROBOLE W KOSMOSIE

Tytułowa Tonka to oczywiście stacja kosmiczna (jak sama nazwa wskazuje:). W odróżnieniu od innych gier o tematyce SF, tutaj jednak nie walczysz z zielonymi ufoludami ani zbuntowanymi korporacjami. Co nie oznacza wcale, że będziesz miał lekkie życie. Nie zdajesz sobie nawet sprawy, ile rzeczy jest do roboty na stacji kosmicznej. A to trzeba wydobyć rudę, a to odzyskać zagubionego w tunelu czasoprzestrzennym satelitę, a to znowu naprawić jakieś urządzenia. Jednym słowem, urwanie głowy.

BEZ ŚMIERTELNEGO STRESU

Twój obszar roboczy podzielony jest na kilka stref, które odpowiadają poszczególnym komponentom stacji kosmicznej. I tak na przykład na jednej z platform masz urządzenia komunikacyjne, obok moduł mieszkalny, jeszcze gdzie indziej fabrykę. Miejsc, po których możesz się poruszać, jest około dziesięciu. A w każdym z nich czeka na Ciebie jakaś misja. Gdy wykonasz wszystkie podstawowe, będziesz mógł się wziąć za bardziej skomplikowane – oczywiście, związane z tymi samymi regionami stacji.

Interesującą cechą gry jest różnorodność misji. W jednej latasz pojazdem kosmicznym w tunelu, w innej we wnętrzu bazy, w jeszcze innej kierujesz pojazdem kołowym, poduszkowcem czy nawet robotem rekonesansowym. Przeważnie Twoim zadaniem jest pokonanie etapu w określonym czasie i zbieranie po drodze porozrzucanych części. Aby ukończyć misję, musisz na przykład zebrać dwadzieścia modułów elektronicznych. Niekiedy tylko kierujesz pojazdem, a niekiedy możesz oprócz tego strzelać, skakać lub wykonywać inne czynności.









W większości etapów nie ma limitu żyć – jeśli się rozbijesz, to po prostu zostajesz cofnięty do najbliższego punktu kontrolnego i masz okazję ponownie zmierzyć się z problemem. Z tego względu gra jest niezwykle przyjemna i mało stresująca – zwykle bowiem nic tak nie irytuje jak rozbicie pojazdu na ostatnich metrach etapu.

KOMBINEZON

TONKA ma dość ładną trójwymiarową grafikę. Czasami co prawda efekt psują nazbyt widoczne łączenia tekstur, lecz ogólnie można powiedzieć, że oprawa stoi na dobrym poziomie. Szczególnie ładnie wykonane są efekty świetlne, a zwłaszcza wszelkiego rodzaju wybuchy. Animacje przeważnie chodzą płynnie (choć na niektórych etapach zdarzają się nieprzyjemne zacięcia, ale to naprawdę sporadycznie). Przed każdą misją masz okazję obejrzeć i wysłuchać animowanej odprawy, w czasie której jeden z pracowników stacji objaśnia Ci, czego się od Ciebie oczekuje (z tym osobnikiem witasz się już w intro, które, chociaż jest niedługie, ogląda się bardzo przyjemnie).

Oprawa dźwiękowa nie jest może rewelacyjna, lecz wystarczająca – w każdym razie nie odbiega od reszty elementów. Niestety, nie ma tu możliwości włączenia podpisów podczas odpraw, przez co osoby mające kłopoty z rozumieniem angielskiego tekstu mówionego mogą czuć się nieco pokrzywdzone. Chociaż, z drugiej strony, większość misji jest tak prosta, że można je skończyć w ogóle nie słuchając tego marudzenia.

Jak już mówiłem, TONKA SPACE STATION jest grą mało skomplikowaną. Nie należy się tu doszukiwać żadnych głębszych przesłań czy przy...kręconych treści. Ważne jednak jest to, że gra jest zabawna, ładna i relaksująca. A przy okazji w ogóle nie zawiera brutalnych scen, więc znakomicie nadaje się dla młodszych graczy (do których zresztą przede wszystkim jest adresowana). Nie sądzę, by zajęła doświadczonego maniaka komputerowej rozrywki na dłużej niż 3–4 wieczory, ale będą to wieczory spędzone miło.



Frogger

Hasbro Interactive
www.hasbro.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 64 MB RAM

OCENA: 6/10





LAND WARRIOR
DELTA FORCE

Nie ma to jak solidna gra wojskowa FPP, nie żadna tam głupawa strzelanina, ale symulator żołnierza na współczesnym polu walki. Tytuł ten więc powinien należeć do moich ulubionych – a tu ocena widoczna na dole. Co jest grane? Zanim uzasadnię werdykt, spójrzmy na jasne i ciemne strony gry.

Z GNATEM PRZEZ ŚWIAT

Nad scenariuszem nie będę się rozwodził. Dość powiedzieć, że jesteś członkiem elitarnego oddziału DELTA



FORCE, stworzonego do walki z terroryzmem. Gra składa się z 20 misji, które miotają Tobą po całym świecie – od południowoafrykańskiej dżungli przez egipskie pustynie, lesistą Europę Wschodnią, aż za koło podbiegunowe. Zadania są standardowe: eliminacja wrogów, ochrona zakładników, likwidacja składów broni, kradzież wskazanego obiektu itp. Nareszcie mamy zróżnicowanie postaci. Można przejąć kontrolę nad jednym z pięciu bohaterów. Teoretycznie różnią się oni umiejętnościami, w praktyce jednak było mi wszystko jedno, czyimi krokami steruję. Rozbudowano arsenał, z nowości (dostępnych jest 13 rodzajów uzbrojenia podstawowego) cieszy przede wszystkim uniwersalny karabinek OICW (pistolet maszynowy, snajperka i granatnik w jednym). Poza nim sensowne uzbrojenie to nadal stary, dobry M82A1 z celownikiem optycznym 12x i podręczny MP5 z tłumikiem.

Najpierw kilka słów o najbardziej kontrowersyjnym elemencie poprzednich części DF – grafice. Rok temu pisałem: „Gra działa KOSZMARNIE wolno. Jej wymagania sprzętowe są wręcz chore! [...] Naprawdę, wolałbym szybką pracę w 16 bitach niż powolne generowanie bardziej kolorowego krajobrazu, którego oglądanie jest i tak męczarnią". Zrozumiała jest więc chyba moja radość – w LAND WARRIOR wszystko działa tak, jak powinno! Teren jest przyjemnie zaokrąglony, z gładkimi krawędziami wzgórz (wszyscy, którzy mieli styczność z poprzednimi częściami, wiedzą, jaki to krok do przodu). Znacznie poprawiono wygląd budynków (niestety, tylko z zewnątrz) i postaci. Co prawda z tymi drugimi kontaktujemy się jedynie na odległość strzału, ale po podejściu do zwłok można docenić jakość wykonania.

ZBYT SZTUCZNA INTELIGENCJA

Czas na wady. Przede wszystkim – inteligencja przeciwnika. Tak beznadziejnej, debilnej wręcz SI jeszcze nigdy nie widziałem. W porównaniu z tutejszymi terrorystami tarcze na strzelnicy to doskonale ukryci i żwawi przeciwnicy (a nie sądźcie, że szedłem na łatwiznę)! Jeszcze gorzej zachowują się członkowie drużyny. Proponuję Wam zabawę: jeśli na odprawie padnie choć słowo na temat wsparcia piechoty, to po rozpoczęciu misji włączcie stoper – jeśli po upływie 2 minut kumple jeszcze żyją, to lepiej sprawdźcie, czy to przypadkiem komputer się nie zawiesił. Na ogół bowiem przejawiają oni instynkt samozachowawczy na poziomie leminga – podłażą pod lufę komu popadnie, nie są w stanie sensownie się obronić itd. Po prostu żenada.

ARCHAIZMY

Idźmy dalej. Pomimo uwag widocznych kilka akapitów powyżej muszę jednak przyczepić się do grafiki. Nadal jest tu pusto, smętnie i ponuro. W porównaniu z poprzedniczkami widać postęp, jednakże na tle możliwości dzisiejszych silników graficznych LAND WARRIOR plasuje się o jakąś generację wstecz. Gdybym taką oprawę zobaczył rok temu – to i owszem. Dziś jednak muszę już wymagać o wiele więcej. Poza tym gra jest zwyczajnie... nudna. Ile można ekscytować się strzelaniem do wrogów jak do kaczek? Wzrost trudności misji polega w zasadzie na zwielokrotnianiu ilości przeciwników, co chwilami czyni z gry niemal klasycznego shootera – a w „symulatorze pola bitwy" chyba nie o to chodzi? Wiem, apetyt rośnie w miarę jedzenia. Skoro jednak wokół nie brakuje gier atrakcyjnych graficznie (spójrzcie chociażby na takie produkty, jak SACRIFICE czy MECHWARRIOR 4 – oba rozgrywają się w otwartym terenie!), z inteligentnymi przeciwnikami i ciekawym scenariuszem, nie mogę przyznać więcej niż pięć. LAND WARRIOR to, niestety, przeciętniak.







Na oficjalnej stronie gry można znaleźć informację, iż wedle jednego z serwisów internetowych: „LAND WARRIOR to najlepsza gra z cyklu DELTA FORCE". I z tym stwierdzeniem muszę się zgodzić – faktycznie, po średniej jedynce i beznadziejnej dwójce tym razem jest o wiele, wiele lepiej. Ale do doskonałości to jeszcze tu bardzo dużo brakuje.

Pooh



NovaLogic
www.novalogic.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

SKI RESORT TYCOON





Zaczęło się od wesołego miasteczka. Potem pojawił się m.in. symulator parku narodowego czy też rollercoasterów. Wydawać by się mogło, że kolejne wąsko wyspecjalizowane „simy" zagospodarowały już większość dziedzin życia. Jednak twórcy gier nadal potrafią nas zaskoczyć – tym razem przenosimy się w wyższe partie naszego globu, gdzie na zdolnego zarządcę czekają idealne tereny narciarskie.

ŚNIEG, KURORT, DESKI

Grać można w dwu trybach. Pierwszy to Instant Action – wybieramy okolicę, początkowy poziom gotówki i zaczynamy grę od zera. Drugi to tzw. „wyzwania". W tym wypadku przejmujemy kontrolę nad już funkcjonującym, acz niezbyt ekskluzywnym kurortem, który należy doprowadzić do rozkwitu – ot, choćby zamienić go w ciągu jednego sezonu w przeludniony ośrodek dla snobów czy też wygrać wyścig o organizację zimowej olimpiady. Po wybraniu odpowiedniej opcji nie pozostaje nic innego, jak tylko przejść do właściwej gry.

Na początku nasze przyszłe Aspen to kawał zalesionego stoku z optymistycznie wyglądającą bramą wejściową i kasą biletową, która sprzedaje ski–passy. Po lekkim naruszeniu równowagi ekologicznej i przerobieniu kilku hektarów świerków na makulaturę można przystąpić do budowy. Podstawowy element każdego zimowego kurortu to, naturalnie, wyciągi. Zaczynamy standardowo – w szczerym polu staje orczyk, obok, z karnetami w kieszeni, ustawia się karna kolejka amatorów białego szaleństwa i interes się kręci. Tak w skrócie wygląda kariera większości polskich „centrów narciarskich". W tym wypadku jednak za wzór służyć ma raczej Chamonix niż rodzima Białka – interes należy rozbudowywać. Stawiamy więc baraczek dla obsługi technicznej, stację GOPR–u, przenośne WC, budę z parówkami i grzanym piwem... Nowe obiekty można w każdej chwili obejrzeć z bliska, przełączając podgląd w tryb kamery umieszczonej wewnątrz kurortu.



WYSZYNK, DZIEWCZYNY, ŚPIEW

Dodatków przewidziano sporo, zwłaszcza że, jak się okazuje, opłaty za korzystanie z wyciągów stanowią tylko drobny procent wpływów do kasy. O wiele większe dochody pochodzą z okolicznej infrastruktury – barów, restauracji, wypożyczalni sprzętu, szkółek narciarskich, kręgielni, lodowiska czy też salonu gier wideo. Mały, zaciszny zakątek, jakim jest kurort na początku, szybko rozwija się więc w wielki ośrodek rozrywkowo–wypoczynkowy, w którym wyciągi narciarskie stają się w pewnym momencie jedynie dodatkiem do innych rozrywek. Cóż, takie życie.

No dobra, może trochę przesadziłem. W końcu dla naszych niedzielnych sportowców także przewidziano sporo rozrywek. Najprostsza z nich to, naturalnie, klasyczny stok zjazdowy. Budowę najlepiej zacząć od pomiarów geodezyjnych – przy pomocy odpowiedniego narzędzia można przewidzieć długość trasy, jej spadek oraz poziom trudności. Następnie na odpowiednim odcinku stawiamy wyciąg, oznaczamy poziom trudności i czekamy na klientów. W miarę rozbudowywania infrastruktury (coraz lepsze wyciągi, doskonalsza służba techniczna, szkoły itd.) otrzymujemy dostęp także do nowych zabawek przeznaczonych dla narciarzy oraz snowboardzistów. Kilka rodzajów skoczni, halfpajpów i innych instalacji akrobatycznych wymaga co prawda sporych nakładów finansowych, jednak dopiero po ich wybudowaniu można marzyć o podniesieniu standardu ośrodka.



SŁUPKI PO DRODZE

Jak na grę z przyzwoitymi elementami ekonomicznymi przystało, w każdej chwili mamy tu do dyspozycji stosowną ilość słupków i tabelek, przedstawiających aktualny stan naszego przedsiębiorstwa. Dodatkowo co jakiś czas należy zaglądać na podstrony, które przedstawiają opinie klientów – w końcu to zaspokajanie ich potrzeb jest celem naszego życia. A jeśli wymagają czegoś tak absurdalnego jak sala kinowa? No cóż – nie pozostaje nic innego, jak tylko wysupłać resztę zaskórniaków i postawić stosowny budynek.

Nie da się ukryć, że SKI RESORT TYCOON nie jest grą przełomową, odświeżającą gatunek czy zapierającą dech w piersiach. Ot, utrzymany na przyzwoitym poziomie produkt, który zapełnia jakąś niszę rynkową (a wydawać by się mogło, że powstały już gry eksploatujące wszystkie możliwe tematy). Z całą pewnością niezbyt innowacyjny, czerpiący z bogatej tradycji wszelkiej maści „tycoonów". Nie ukrywam jednak, że pograłem z przyjemnością. Zapewne zadecydował niebanalny temat, jednak i to już sporo znaczy. Jednym słowem – całkiem przyjemna zabawa na kilka zimowych wieczorów. W sam raz przed wyjazdem na Sylwestra.



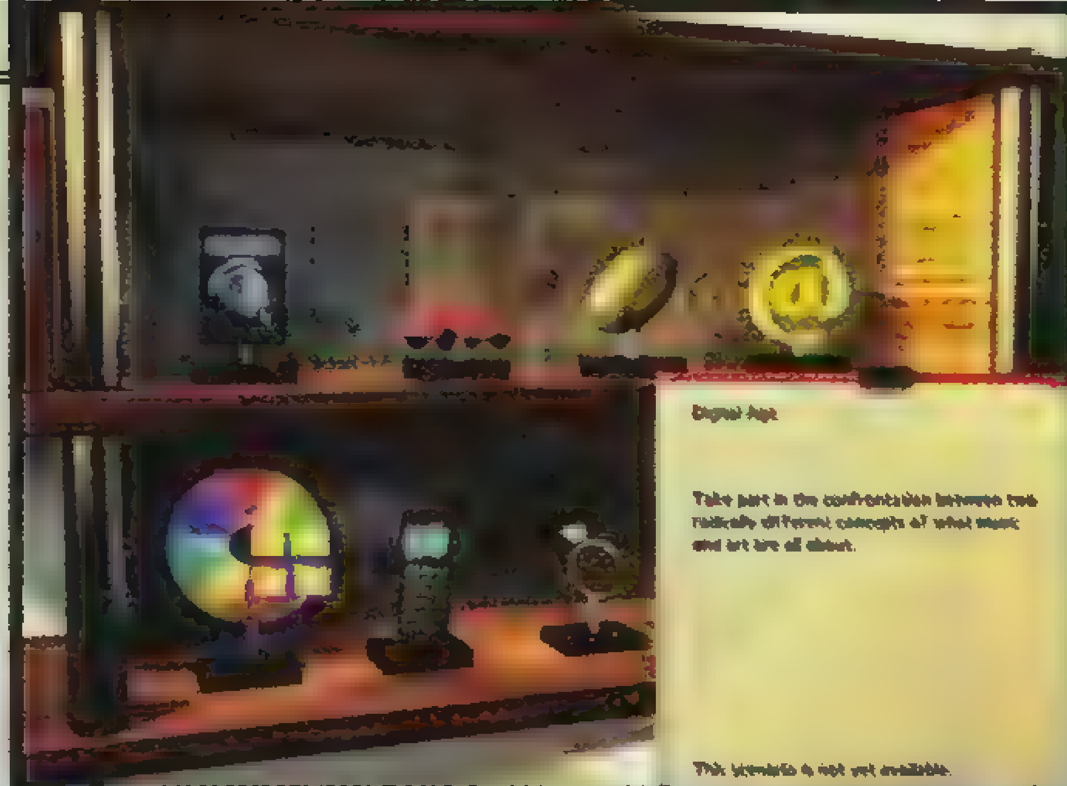
Pooh

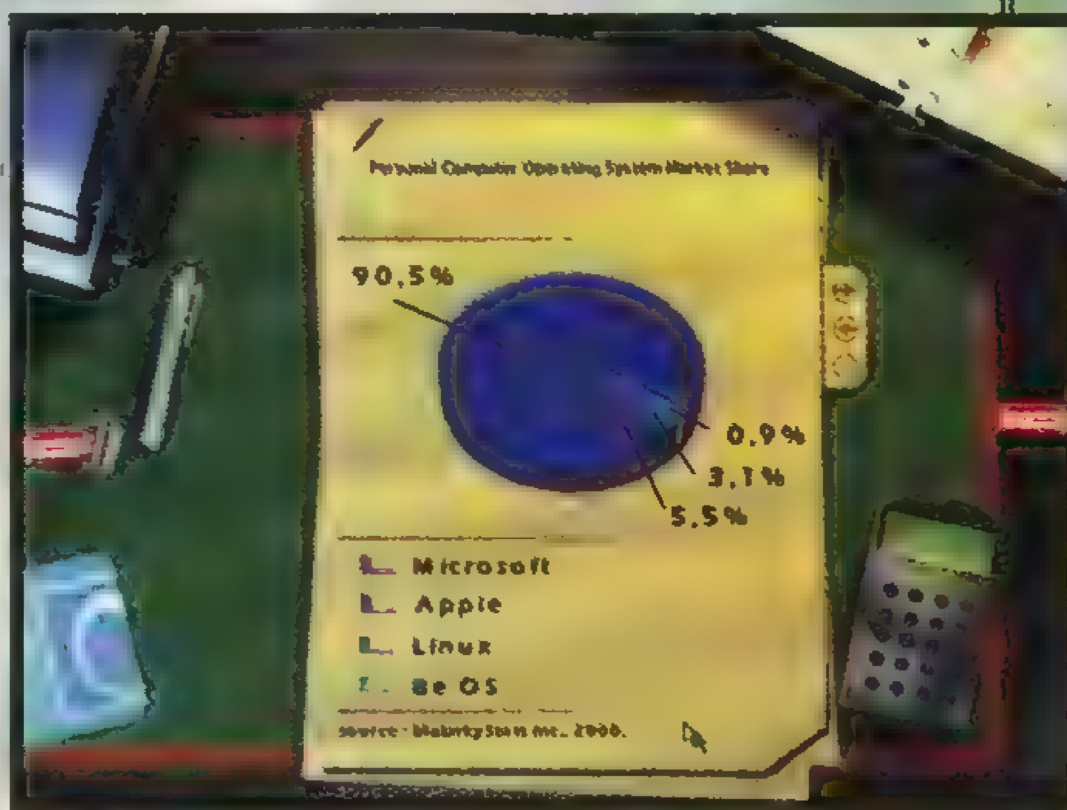
Activision
www.activision.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 5/10

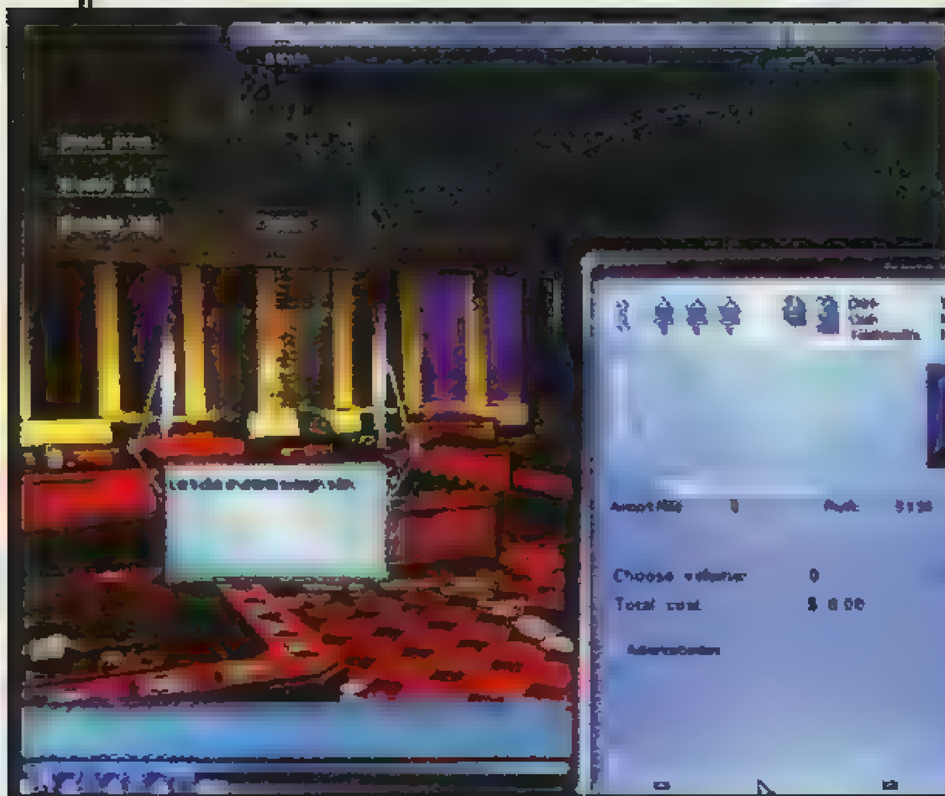






CITY TRADER

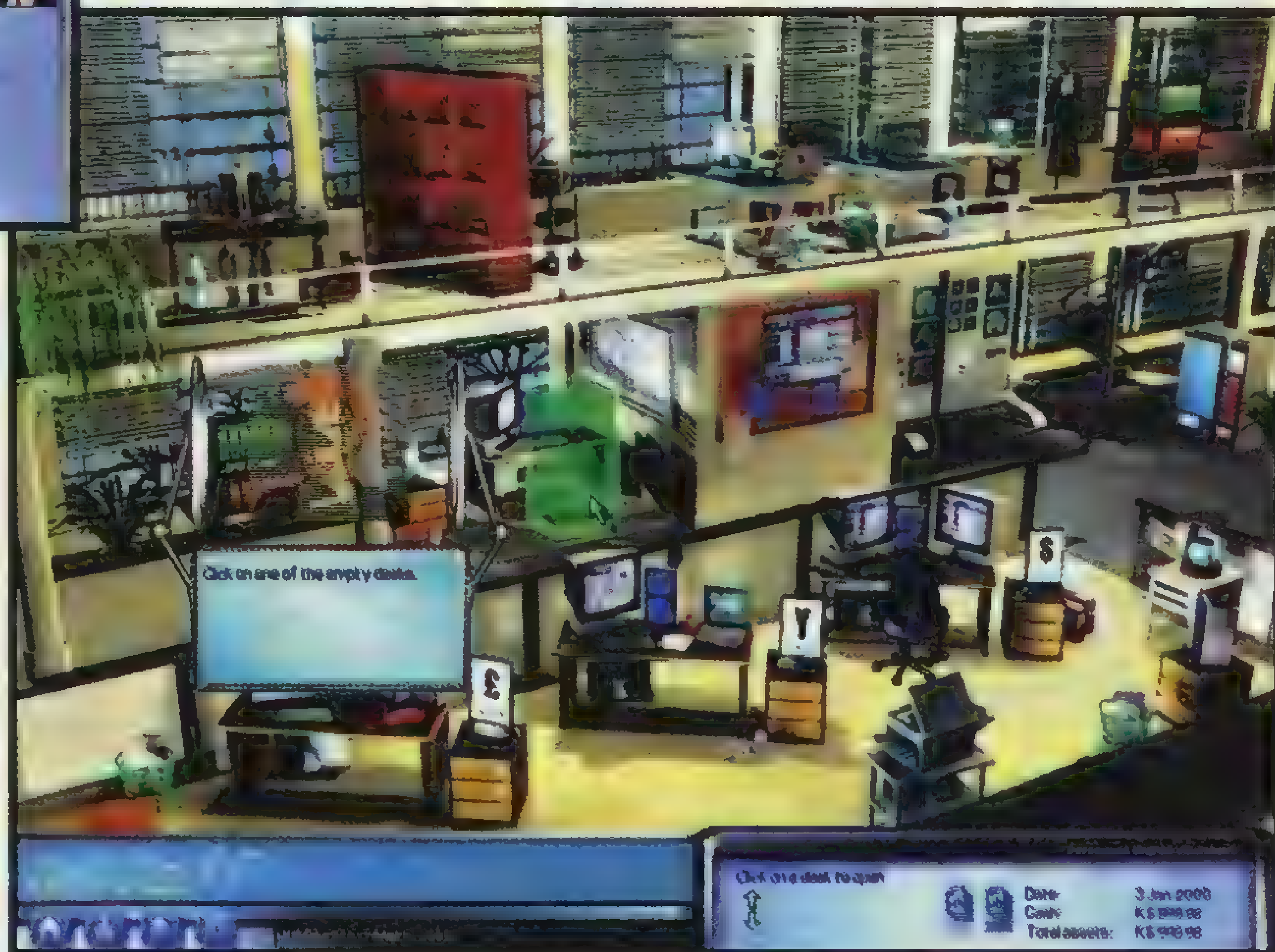
Być może starsi Czytelnicy pamiętają słynny film „Wall Street", w którym ukazano mroczne sekrety amerykańskiej giełdy. W tym siedlisku rekinów finansjery nie ma miejsca dla słabych, wahających się, lękliwych safandułów – w rękach maklerów spoczywa odpowiedzialność za miliony dolarów i dziesiątki skomplikowanych operacji finansowych. Codziennie trzeba podejmować decyzje, od których zależy, czy będzie się opływającym w luksusy bogaczem, czy też spędzi resztę życia w kartonie po lodówce, żebrząc na rogach ulic. Jeśli pociąga Cię tego rodzaju ryzyko, jeśli chcesz spróbować swych sił w tej niebezpiecznej, ale i wciągającej zabawie, możesz zacząć trenować swe umiejętności, sięgając po grę CITY TRADER – dość wierny symulator operacji maklerskich z największych giełd świata.



ZAŁOGA GROSZOROBÓW

Zabawa zaczyna się w naszym biurze. Miła wirtualna przewodniczka oprowadzi nas po poszczególnych pomieszczeniach, objaśniając pokrótce zastosowanie wszystkich narzędzi codziennej pracy maklera. Po otwarciu stojącego na biurku laptopa (warto zaglądać do niego od czasu do czasu, gdyż pojawiają się w nim różne ważne wiadomości) zapoznajemy się z mailem, w którym przedstawione jest zadanie, jakie musimy zrealizować w danym scenariuszu – zazwyczaj jest to pomnożenie o określony procent sumy, jaką dysponujemy na starcie.

Teraz przechodzimy do sali operacyjnej, w której nasi pracownicy biedzą się nad pomnażaniem gotówki. Na początku jest tu tylko archiwista, który objaśni nam znaczenie nie tylko terminów używanych w grze, ale i specyficznych zwrotów, używanych przez wytrawnych giełdowych graczy. Niestety, aby pojąć wszystkie niuanse giełdowej gadki, niezbędna jest znajomość angielskiego na co najmniej średnim poziomie. Oprócz archiwisty na nasz sukces będą pracować m.in. specjaliści od kontaktów z mediami (zadbają o właściwy wizerunek firmy i przeprowadzą odpowiednie kampanie reklamowe), prawnicy i, oczywiście, maklerzy, którzy operują na trzech najważniejszych giełdach. Od efektywności tych ostatnich zależą nasze wyniki finansowe, dlatego warto o nich dbać. Większość pracowników charakteryzuje kilka różnych współczynników, takich jak efektywność, stan zdrowia, zadowolenie itp. Aby zachęcić pracownika do lepszej pracy, możemy od czasu do czasu wręczyć mu jakiś prezent. Lepiej jednak uważać, bo zaczyna się to od drobiazgu za pięć baksów, a w końcu zmuszeni jesteśmy dać naszej mrówczce... prywatny odrzutowiec za dziesięć milionów dolców!



KRĘCIMY KONIUNKTURĘ

Gdy mamy już załogę, czas rzucić się w wir interesów. Na każdej giełdzie, na której pracuje reprezentujący nas makler, możemy dokonywać przeróżnych operacji, kupować i sprzedawać akcje koncernów, wykupywać opcje na kupno i sprzedaż papierów po ustalonej cenie itp. Generalnie chodzi o to, by kupić tanio, sprzedać drogo i zgarnąć zysk. Możliwości są jednak bardzo rozbudowane, gdyż uzyskujemy także dochody z procentów od już kupionych akcji itp. W razie jakichś kłopotów warto poradzić się archiwisty, jeśli jednak chcemy wiedzieć, co w trawie piszczy, trzeba zaglądać do laptopa (wiadomość np. o kłopotach francuskiego rządu może oznaczać zniżkę kursów tamtejszych firm) i baru, gdzie zapoznamy się z licznymi plotkami. Tu można np. wynająć szpiega, by dokładniej przyjrzał się określonym firmom i zdał nam raport o ich kondycji.

CYFRAMI PO OCZACH

No dobrze, przejdźmy do oceny programu. Grafika jest tu poprawna, ale dźwięk w zasadzie śladowy. W tego typu grach nie chodzi jednak o fajerwerki trójwymiaru, tylko o wierną symulację określonych sytuacji. I to się autorom CT udało, a model działania giełdy oddano aż za dobrze – bez solidnego przeczytania instrukcji nieprędko połapiesz się w niuansach giełdowego życia. Niestety, gra jest drętwa jak siedem nieszczęść; przyznam, że jakoś nie mogłem wykrzesać z siebie entuzjazmu na widok przeskakujących cyferek, które symbolizowały dodatkowe kilka tysięcy dolarów mego wirtualnego zysku. Nie ma tu tego czegoś, co sprawia, że gra wciąga Cię na długie godziny i zapominając o całym świecie, w pocie czoła pomnażasz wirtualną kasę. CITY TRADER to poprawnie zrealizowana symulacja, ale niestety bez jaj – bardzo profesjonalna i bardzo zimna. Po prostu coś dla nowojorskich maklerów na samotne sobotnie wieczory.

Yossa

Monte Cristo Games
www.montecristogames.com
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

OCENA: 4/10







W warstwie fabularnej CALL TO POWER 2 jest krokiem w tył, a to dlatego, że cała gra toczyć się będzie teraz tylko i wyłącznie na Ziemi (nie można, niestety, eksplorować kosmosu). Jednak wszystkie inne elementy tego świata stoją na znakomitym poziomie i z tego powodu gra jest niewątpliwie lepsza od swych poprzedniczek. Co się zmieniło? Oj, dużo, więc siadaj, a ja zaczynam opowiadać!

DYPLOMACJA

Największym ulepszeniem jest rozszerzony zestaw opcji dyplomatycznych. W CTP2 możesz wykonać wszystkie podstawowe czynności dotyczące politycznego kombinowania, i to zaraz, jak tylko dostrzeżesz na mapie potencjalnego partnera do rozmów. Kiedy tylko dokonasz najazdu na jakąś pojedynczą jednostkę lub postawisz swą stopę w obrębie jakiegoś terytorium, menu dyplomatyczne imperium, do którego takowe należy, otworzy się i... możesz zaczynać! Podstawowe negocjacje obejmują wszystkim dobrze znane bajerowania: możesz żądać złota lub samemu oferować je za mapy sąsiada, to samo z całymi miastami lub sprawą wycofania jednostek. Możesz także wzywać pomocy zbrojnej, gdy jacyś wrogowie wejdą pomiędzy Wasze terytoria, albo zaproponować pokojowe rozwiązanie, kiedy uda Ci się wyprostować jakąś sytuację.





Ale jeśli tylko zdołasz wyprodukować niektóre dyplomatyczne jednostki i postawisz swe ambasady w obcych miastach, będziesz mógł skorzystać z wielu nowych opcji. Możesz proponować współpracę militarną lub naukową, a Twój dyplomata zorganizuje różnego rodzaju imprezy w innych krajach, a to poprawi ewentualne złe stosunki z sąsiadami. Jednym z najlepszych aspektów systemu dyplomacji w CTP2 jest możliwość grożenia sąsiadom, którzy nie chcą spełnić Twoich żądań. Oto jeśli jakiś głupi przywódca innego państwa nie zechce Ci oddać pod kontrolę swojego największego miasta, to możesz zagrozić mu „sabotowaniem" szlaków handlowych, embargiem lub atakiem na jakieś miasto. Ty również otrzymywać będziesz takie groźby od komputera, możesz też składać kontrpropozycje. Jeśli więc np. Anglicy zechcą, byś dał im 500 sztuk złota, to możesz odpowiedzieć: „Spoko, jak tylko oddacie Londyn!". Oczywiście, jeśli pozwalasz sobie na taką bezczelność, lepiej żebyś miał silne wojsko. I to nie tylko, by móc odeprzeć ewentualny atak rozjuszonych Brytów, ale przede wszystkim dlatego, że komputer podczas negocjacji cały czas bierze pod uwagę siłę i rozmieszczenie wojsk i jeśli akurat pod wzmiankowanym Londynem będziesz miał całą armię, a on kiepawą obronę, to zapewne odda Ci to siedlisko mgły.



Głównym czynnikiem we wszystkich negocjacjach jest system granic, które ustanowiliście wraz z komputerem na mapie świata. Granice Twojego imperium są zależne od położenia Twoich miast i zbadanych obszarów wokół nich. Są one wyraźnie widoczne na mapie i jest to dużym ułatwieniem, kiedy operujesz w okolicach terytoriów zaprzyjaźnionych sąsiadów. Na ekranie wywiadowczym zauważysz, że nawet Twoi przyjaciele staną się podejrzliwi, jeśli ciągle będziesz przesuwać swoje jednostki pomiędzy swoim a ich terenem.

Wszystkie narody z zasady łatwo zgadzają się usunąć swoje jednostki z Twojej ziemi, jeśli tylko tego zażądasz i masz siłę, by poprzeć te żądania jakimiś argumentami. Często jednak znajdą sobie jedno neutralne pole na Twoim terytorium, uciekną tam i się okopią. Jest to sprytne, gdyż do niczego nie możesz się przyczepić, i zarazem upierdliwe – gdyż w każdej chwili mogą Cię stamtąd zaatakować. Miłym zaskoczeniem jest to, że w CTP2 komputer – nawet na najłatwiejszych ustawieniach – nie jest głupi. Kiedy Twoje siły zbrojne skutecznie chronią Cię od wielkiej awantury, komputer będzie kombinował i np. zasabotuje jakiś Twój niestrzeżony szlak handlowy lub zbuduje silną marynarkę.

W chwilach pokoju możesz się spodziewać, że rywalizujące narody będą tworzyć swoje armie, aby móc przeciwstawić się każdemu Twemu posunięciu. Podczas wojny armie wrogów są z reguły dobrze zorganizowane i np. łucznicy dobrze współpracują z jednostkami liniowymi. Ponadto styl różnych komputerowych graczy różni się zasadniczo. Zauważysz np., że nie wszyscy Twoi sąsiedzi skupiają się na wojnie i wojsku. Wiele razy przegrasz na polu... naukowym – czasem nawet jeśli poświęcisz na to większość swych zasobów.

ZARZĄDZANIE IMPERIUM

Dzięki ekranowi zarządzania imperium wiele kluczowych decyzji możesz podjąć na poziomie planowania strategicznego, a to znacznie ułatwia grę. Możesz tam np. przydzielać dzienne racje swoim obywatelom – wpływa to na ich zadowolenie, ale również pozwala określić nadwyżki jedzenia, jakie zgromadziłeś w całym swym imperium. Możesz również

CALL TO POWER 2

Dla tych, którzy byli fanami CIVILIZATION: CALL TO POWER, ale uważali, że można było to i owo w niej ulepszyć, mam świetną wiadomość – właśnie pojawiło się CTP2. Słowo „civilization" zostało usunięte z tytułu, ale nie jest to jedyna zmiana.



zmieniać długość dnia roboczego – co wpłynie na wielkość produkcji w całej Twej krainie. Inną opcją jest wynagrodzenie pracowników – wybierasz podstawową płacę dla swoich ludzi i nakładasz podatek na badania. Manipulując tymi czynnikami, natychmiast zauważysz różnicę w dochodach państwa i rozwoju naukowym.

Do innych ważnych menu zaliczyć należy tzw. Caravan Manager. To tutaj doradcy pokażą Ci wszystkie dostępne szlaki handlowe (ich otwartość zależy m.in. od dostępności głównych zasobów nieopodal miast). Później, jak poznasz sąsiednie państwa, zobaczysz listę różnych miast, które ubiegają się o Twoje towary. Powinieneś odnaleźć te, które zaoferują Ci najwięcej, i uruchomić karawanę.

Możesz, oczywiście, otworzyć ekran kontroli miast i w każdym z nich ręcznie zarządzać kolejką produkcji, alokowaniem populacji itp., czyli generalnie – kierować każdym z miast z osobna. Ale możesz również uruchomić autopilota i pozwolić, by komputer administrował tam za Ciebie i podejmował podstawowe czynności w zależności od tego, na czym akurat decydujesz się skoncentrować w danym mieście (np. na produkcji, zadowoleniu ludności, obronie). Jednak elektroniczni burmistrzowie nie są zbyt bystrzy – często budują kiepskie jednostki, niepotrzebne budynki itp.

CTP2 oferuje sporo nowych zabawek dla generałów. Szersza paleta jednostek, jakie będą dostępne wraz z rozwojem imperium, to kolejne kluczowe rozszerzenie tej gry. Co prawda na początku we wszystkich imperiach są te same jednostki (łucznicy, hoplici itp.), później jednak dzięki postępowi naukowemu otwierają się nowe, szerokie możliwości. Twórcy CTP2 zdają się kłaść szczególny nacisk na łodzie podwodne i jednostki pływające o futurystycznych kształtach. Ultraszybka łódź podwodna Moray Striker Reconnaissance jest naprawdę imponująca – może przemierzyć ocean z prędkością światła i przeprowadzać potężne ataki. Innowacje widać również w samej procedurze rozstrzygania starć. Teraz Twoi kompani mogą się wycofać w dowolnym momencie walki. Może to się przydać, jeśli najedziesz na zaskakująco dobrze broniące się miasto (bo nie skorzystałeś ze szpiega, by sprawdzić jego odporność na atak).



CTP2 ma lepiej wyważone jednostki niż jej poprzedniczka, co w połączeniu z niezłym SI potrafi dać prawdziwą satysfakcję z walki. Jednostki mają teraz Armor Rating, dzięki czemu zminimalizowana jest możliwość wystąpienia takich bezsensów jak np. zniszczenie czołgu przez hoplitów. Niemniej jednak taka możliwość nadal istnieje, a z tego co pamiętam, to już klasyczna CYWILIZACJA 2 miała ten bezsens wyeliminować.



Grafika CTP2 jest naprawdę niezła. Wszystkie kolorowe elementy są starannie dopracowane, a te ruchome dodatkowo jeszcze świetnie zanimowane. Nic tylko podziwiać. Przy okazji rozgrywki można też sobie posłuchać świetnych dźwięków i łatwo wpadających w ucho melodyjek.

Gra CALL TO POWER 2 na pewno jest lepsza od swej poprzedniczki. To nie ulega wątpliwości. Jej największy mankament polega jednak na tym, że... to ciągle CYWILIZACJA. Mimo swych licznych usprawnień gra jest wciąż podobna do swoich poprzedniczek. A to sprawia, że gracz, który zna tamte produkcje i szybko znudził się nimi, CTP 2 prawdopodobnie równie szybko wyrzuci do śmietnika.

Ator





Activision
www.activision.com/games/ctp2

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

SPACE EMPIRES 4

Klasyczne kosmiczne 4X, czyli eXplore, eXpand, eXploit i eXterminate. Zaczynasz w jednym z wielu układów słonecznych ze skromną bazą i ograniczonymi zasobami. Rozwijasz gwiezdną flotę, kolonizujesz planety i rozbudowujesz przemysł, a następnie przysposabiasz kolejne układy. Aż nie trafisz na przedstawicieli innych ras – wtedy należy przestawić się na budowanie instalacji defensywnych i silnej floty wojennej, która zgniecie przeciwnika.

Wysoki poziom trudności SPACE EMPIRES 4 wynika przede wszystkim ze świetnej SI tej gry. Komputer jest naprawdę niezłym zawodnikiem – szybko kolonizuje planety, wystawia duże floty i na dodatek wie, jak ich użyć. Często stosuje też zmyłki – symuluje gdzieś atak, a przeprowadza go zupełnie gdzie indziej. A do tego po prostu oszukuje! Jego planety zdają się mieć niewyobrażalne ilości zasobów, a generałowie strasznie rzadko biorą się za łby. O tym, że blaszak doskonale zna mapę, wspominać chyba nie muszę?

SZKÓŁKA

Tutorial w tej grze to zło konieczne. Same okręty idą tu w setki, a do tego dochodzą instalacje bojowe, struktury „cywilne" itd. Wprawdzie dzięki tak dużej ilości elementów gra ma swój niepowtarzalny urok i nie nudzi za szybko, ale całą sprawę psuje niedopracowany interfejs – prawdziwy ogrom okien i ikonek, których obsługi koniecznie trzeba się nauczyć. A do tego tutorial również jest skomplikowany i sam wymaga wcześniejszego objaśnienia. Do tego jest przydługi, składa się z 42 obszernych okienek z informacjami i poleceniami, z których część jest po prostu nie potrzebna!

STWÓRZ SWĄ RASĘ

Na początku do dyspozycji masz 8 podstawowych nacji: Amonkrie, Cuecappa, Dushocka, Eee, Jraenar, Phong, Terran, Ukratal – do tego pełną swobodę ingerencji w ich parametry. A jeśli chcesz, to możesz od podstaw wygenerować własną rasę, z tym że czynność ta jest bardzo skomplikowana i można ją porównać do tworzenia drużyny w rasowej grze RPG. Zwłaszcza że tu również masz tylko określoną pulę punktów do rozdysponowania. Oto określasz strukturę rządów panujących na Twej planecie (np. klan, oligarchia, imperium galaktyczne), rodzaj atmosfery i typ podłoża. Od tych wyborów będą zależały możliwości kolonizacyjne, bo jeśli Twoi poddani oddychają np. wodorem, to chcąc osiedlić ich w środowisku tlenowym lub metanowym, napotkasz duże trudności. A różnice w podłożu mogą przesiedlenie wręcz uniemożliwić. Na początek musisz również określić charakterystyki przeciętnego przedstawiciela nowej rasy. Później daje Ci to określone bonusy, np. do badań, walki na lądzie czy szybkości reprodukcji. Nie mniej ważne są umiejętności, które pozwolą populacji na szybszą produkcję minerałów czy skrócenie czasu naprawy struktur. Dalej idzie określenie natury nowo kreowanej rasy, jest to szczególnie ważne, jeśli planujesz powierzenie dowodzenia komputerowemu generałowi – wtedy w maksymalnym stopniu zdeterminuje to jej zachowanie, np.: kupcy rozwiną handel, naukowcy poświęcą się badaniom, pracownicy będą samodzielnie wytwarzać większość potrzebnych rzeczy, a rasa ksenofobów będzie się izolowała od reszty wszechświata i prawdopodobnie nie wtrąci się w żadne wojny, nawet jeśli byłoby to dla niej korzystne. Za sporą ilość punktów można kupić swym podopiecznym znajomość jakiejś zaawansowanej technologii. Ja polecam Hardly Industrialists (doki będą pracowały na 125% normy) i Propulsion Experts (statki będą się szybciej poruszać), ale pod tym względem decyzji do podjęcia jest jeszcze o niebo więcej, więc dobrze, że Twoja rasa odnosząc kolejne zwycięstwa zdobywa doświadczenie i sama się uczy.

A JAK TO WYGLĄDA?

Niestety, dość marnie. Modele są małe, niedopracowane i po prostu podobne do siebie. Ale w miarę wczuwania się w ten świat i odnoszenia kolejnych sukcesów przestaniesz zwracać na to uwagę i odkryjesz, że mimo wszystkich swych wad SE4 to gra naprawdę świetna, z tym że w starym stylu. (Jeśli nie czujesz się na siłach, to może najpierw pograj w jakieś inne gry tego typu – polecam Star Knigts). Ja osobiście uważam, że od czasów MASTER OF MAGIC nie było nic bardziej miodnego. Ale to już docenią tylko starzy wyjadacze lub ludzie obdarzeni anielską cierpliwością.

Ator

Malfador Machinations
www.malfador.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10







THANDOR
THE INVASION

Pewnego dnia w galaktyce pojawiła się niezwykle agresywna rasa, której statki zaczęły atakować i zdobywać planety jedna po drugiej. W obliczu śmiertelnego zagrożenia rasy zamieszkujące ten obszar zjednoczyły siły, by wspólnie odeprzeć wroga. Przez wiele lat szala zwycięstwa przechylała się to na jedną, to na drugą stronę. W końcu w heroicznym wysiłku zjednoczone rasy pokonały najeźdźców i odparły atak. Mogłoby się wydawać, że od tej pory „żyły długo i szczęśliwie", tak się jednak nie stało. Gdy zabrakło wspólnego celu, dotychczasowi alianci bardzo szybko popadli w spory. Tak rozpoczęła się kolejna niekończąca się wojna. Kto wie, czy nie jeszcze bardziej wyniszczająca niż poprzednia? Twoja rola jest chyba jasna – będziesz dowodzić siłami zbrojnymi jednej ze stron konfliktu.

LASEROWA FEERIA

Przy istniejących na rynku dziesiątkach gier RTS pojawienie się jeszcze jednej nie powinno zrobić chyba większego wrażenia. THANDOR: THE INVASION bardzo przypomina takie tytuły jak EARTH 2150 czy C&C. Ale tu na uwagę zasługuje śliczna oprawa graficzna, głównie light sourcing. Wszelkiego typu wybuchy i eksplozje są naprawdę rewelacyjne – każdy promień lasera, każdy strzał z działa plazmowego zabarwia otoczenie wszystkimi barwami tęczy. Troszkę mniej atrakcyjny jest teren (nieco szarawy), lecz trzeba przyznać, że zadano sobie dużo trudu, by był realistyczny. I udało się. Przejeżdżające przez las czołgi wywracają drzewa, spora eksplozja może spowodować pożar lasu i tak dalej. Miło się patrzy na postępy swoich jednostek, tym bardziej że są one wykonane ładnie.

KAMERA

Gra korzysta z nieco uproszczonego engine'u 3D. Kamerę można obracać pod dowolnym kątem, można też zmieniać poziom, z jakiego patrzymy. Brakuje nieco klasycznego zoomu, dzięki któremu moglibyśmy dokładniej przyjrzeć się budynkom czy jednostkom. Czasami, gdy na planszy dużo się dzieje, ciężko jest zorientować się, które oddziały są Twoje, a które wroga (gdy wszystko dookoła wylatuje w powietrze, można mieć problemy nawet z rozróżnieniem koloru jednostek). Tak więc zoom, nawet najprostszy, byłby bardzo wskazany. Inną bardzo irytującą cechą tej gry jest jej, z braku lepszych określeń, toporność. Mam tu na myśli fakt, że jednostki poruszają się niezwykle wolno – nawet te, które teoretycznie powinny śmigać (np. lekkie wozy pancerne). W porównaniu z jednostkami z C&C, te pełzają, a nie jeżdżą! Gdy coś się dzieje, to zanim zdołasz dojechać na miejsce akcji, przeważnie nie ma już czego zbierać.

SUROWCE

Zbierasz ich dwa rodzaje: xenit (wykorzystywany do budowy jednostek i badań) i tryt (energia). Aby rozpocząć wydobycie, wystarczy postawić w odpowiednim miejscu budynek, nie trzeba produkować żadnych jednostek, które zbierałyby surowiec, jak w grach typu DUNE czy C&C. THANDOR wyróżnia się z tłumu mu podobnych również kilkoma innymi innowacjami. Wszystkie budynki, które możesz stawiać, są zgrupowane pod jedną ikoną, dzięki czemu dostęp do nich jest niezwykle łatwy i szybki (nie trzeba szukać odpowiedniego budynku, jak w grze pt. STARCRAFT, ani przewijać paska, jak w C&C). Podobnie rozwiązano sprawę budowania jednostek. Ciekawy jest również system rozmieszczania struktur – w kolejce do rozstawienia może czekać nawet kilka z nich i to przez długi czas. Dzięki temu możesz opóźnić postawienie stworzonego już budynku, co przydaje się np. wtedy, gdy Twoja baza jest akurat atakowana przez przeciwnika i chcesz uniknąć ryzyka utraty nowej, ważnej konstrukcji.

THANDOR: THE INVASION ma kilka interesujących cech, jednak nie jest w żadnym stopniu grą rewolucyjną. Zaciekawi prawdopodobnie głównie fanów gatunku. Zwykli gracze niewątpliwie będą woleli sięgnąć po bardziej znane i wypróbowane tytuły. Chociaż z drugiej strony, wypada przyznać, że nie jest to gra zła. Po prostu ma zbyt dużą konkurencję.

Frogger







Infogrames
www.infogrames.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 64 MB RAM

OCENA: 6/10

BALDUR'S GATE 2 PL CIENIE AMN

W dziedzinie lokalizacji CD Projekt jest u nas niekwestionowanym liderem, dlatego po polskiej wersji BG2 spodziewałem się dużo więcej, niż otrzymałem. Praca tłumacza polega na tym, aby oddać bogactwo języka polskiego, nie zatraciwszy jednocześnie zwięzłości i klarowności oryginału. Najgorsza zaś jest tak zwana „translacja na żywca", czyli tłumaczenie słowo po słowie z zachowaniem składni oryginału. Tłumaczom BG2 nie odmawiam znajomości języka angielskiego, ale nie jestem zachwycony poziomem ich polszczyzny. Co bowiem ma oznaczać zdanie: „Dwa wieki temu człowiek, Yin Po, uratował elfiego księcia i dostał ten łuk, który zabrał do Wrót Baldura, gdzie został później zgubiony"? Czyż nie lepiej brzmi: „Przed dwoma wiekami człowiek o imieniu Yin Po dostał ten łuk w nagrodę za uratowanie elfiego księcia. Zabrał broń do Wrót Baldura i tam została ona później zagubiona"? Tu od podobnych niezręczności aż się roi. Widać, że nikt nie zastanawiał się nad logiką tekstu. Na przykład: „stworzył tę maczugę i związał ją z duchem rosomaka. Tak jak to nieustępliwe stworzenie Zgniatacz jest niebezpieczną bronią w ręku wyszkolonego maga". Czyli rosomak jest niebezpieczną bronią w ręku maga? A co oznacza wyrażenie: „czyjeś tyłki zostaną rzęsiście skopane"? Rzęsisty to może być płacz albo deszcz! Groteskowo brzmi uwaga Imoen, która do niemal zatorturowanego na śmierć bohatera mówi: „wiem, że mieszał ci w głowie". Eufemizm, heh! Tłumacze BG2 mają też bardzo częsty u amatorów zwyczaj nadużywania zaimków, np.: „ich łuki są zaprojektowane specjalnie dla ich mobilnych wojowników, a proces ich tworzenia jest okryty ścisłą tajemnicą". Po co tak komplikować życie? Swoje i ich? :)

W BG2:CA tylko mała część tekstów jest czytana przez aktorów, ale to i tak kilkaset linii dialogowych, a dubbing został przygotowany z udziałem tak znanych aktorów, jak: Kobuszewski, Fronczewski, Perepeczko czy Talar. Perfekcyjnie opracowano też produkt od strony technicznej: solidne pudełko, pięknie wydana instrukcja, w środku gadżety, takie jak podkładka pod mysz czy dodatkowy piąty krążek, zawierający szereg ciekawych informacji oraz ścieżkę dźwiękową programu.

Na polskim rynku lokalizacje wciąż nie są zjawiskiem powszechnym, dlatego CD Projekt godzien jest najwyższego szacunku za ogrom pracy, jaką wykonał. Szkoda tylko, że ilość nie zawsze przechodzi w jakość.

Randall

PS Oceniamy tu TYLKO POLSKĄ WERSJĘ. BG2 otrzymał ocenę 9/10.

Black Isle/Interplay
www.interplay.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 233, 32 MB RAM

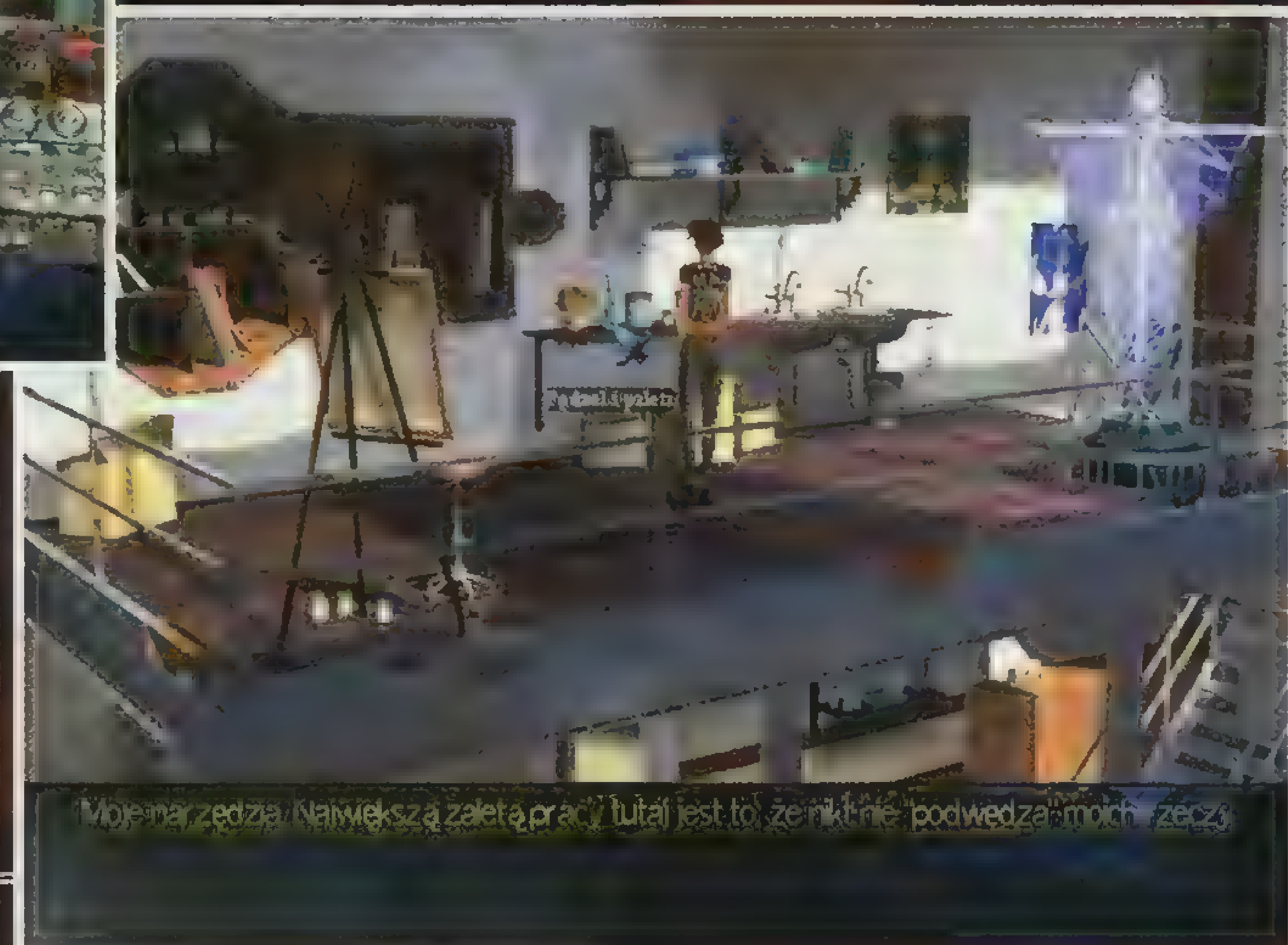
OCENA: 7/10

O tej znakomitej przygodówce pisałem już w numerze '80 NSS, więc jej fabułę przypomnę tylko w kilku słowach. Główną bohaterką jest tu młoda studentka imieniem April Ryan, mieszkanka zatłoczonej, futurystycznej Wenecji. Nie jest to jednak ziemska Wenecja – ta znajduje się w świecie Stark (futurystyczne uniwersum przypominające „Blade Runnera"). Pewnego dnia April zaczyna miewać dziwaczne sny. Niestety, okazują się one przykrą rzeczywistością. Jej świat jest ściśle powiązany z innym, klasyczną krainą fantasy – Arkadią. Obydwa plany zaczynają się przenikać i do Stark coraz częściej przedostają się różne baśniowe istoty. April musi zbadać, co powoduje tak nienormalną sytuację i, rzecz jasna, zaradzić temu.

THE LONGEST JOURNEY PL

W momencie gdy będziecie czytać te słowa, na półkach sklepowych będzie już dostępna polska wersja tej gry. Trzeba przyznać, że z miesiąca na miesiąc polskie lokalizacje są coraz lepsze – znakomitym tego przykładem jest właśnie LONGEST JOURNEY, a ukoronowaniem (póki co) BALDUR'S GATE 2. Nie odkryję Ameryki, pisząc, że przy lokalizacji przygodówki najważniejszy jest głos głównego bohatera (w tym przypadku – bohaterki). Polska April (Edyta Olszówka) mówi przyjemnym, zadziornym głosikiem z leciutką chrypką, co znakomicie pasuje do postaci wykreowanej przez autorów gry. Miło słucha się również innych głosów – od razu widać, że lokalizatorzy wykonali kawał dobrej roboty.





Moje narzędzia. Największą zaletą pracy tutaj jest to, że nikt nie podwędza moich rzeczy.

Warto też zauważyć, że w LONGEST JOURNEY występują dialogi, delikatnie mówiąc, niecenzuralne. W polskiej wersji przetłumaczono je (i bardzo słusznie) używając tego samego rejestru. Oznacza to, że: a) twórcy lokalizacji spisali się na medal, bo ocenzurowanie tekstów zepsułoby większość smaczków gry, b) LONGEST JOURNEY raczej nie nadaje się dla młodych graczy.

Szczerze polecam tę grę. Jak już pisałem, jest bardzo dobrą przygówką, w którą będzie można spokojnie pograć, nie przejmując się brakami w znajomości angielskiego.

Frogger

Funcom
www.funcom.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10







NA KŁOPOTY PANTERA

Mam wspaniałą wiadomość dla tych, którzy świetnie bawili się przy grze HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA! Oto pojawiła się właśnie druga część tej niesamowicie wykręconej przygodówki. Co tym razem wymyślił Różowy? I gdzie nas ze sobą zabierze?

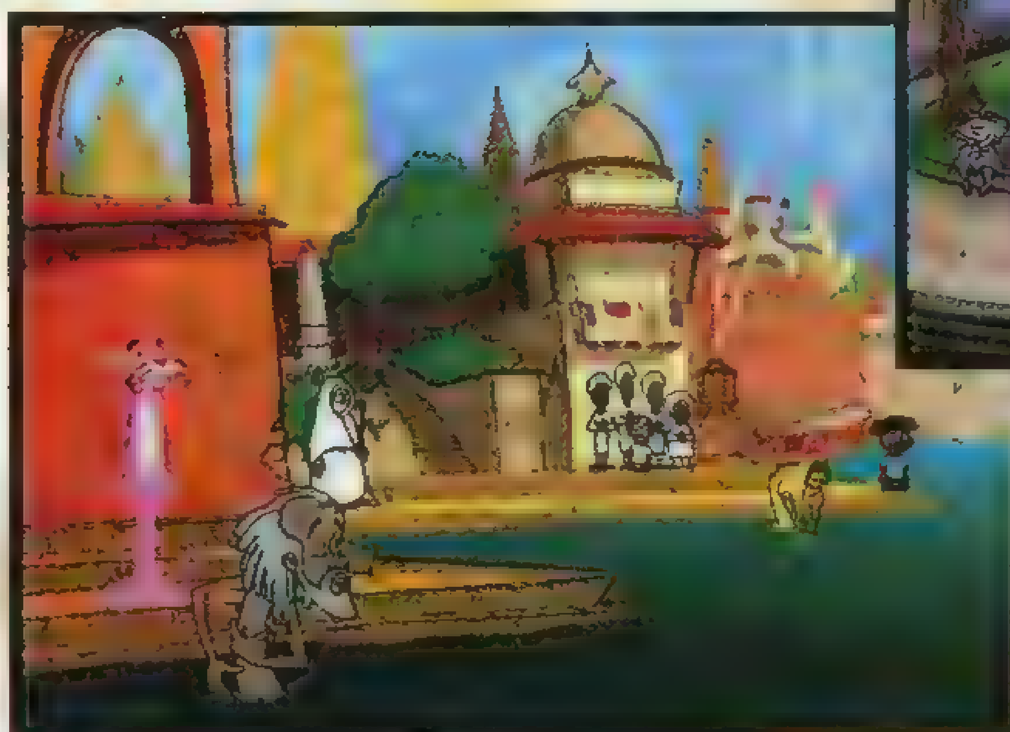
OSTATNI PAZUR

Tym razem zostajemy wysłani na obóz Chilly Wa–Wa, gdzie wypoczywają wyjątkowo uzdolnione dzieci. Zaraz, zaraz, po co właściwie zostaliśmy wysłani na jakiś nudny obóz z bachorami? Otóż wszystko tam stanęło na głowie, dzieciaki zaczęły się buntować, za wszelką cenę chcą wyjeżdżać, a ich rodzice dostają dziwne listy. Co jest grane? Nie wiadomo. Właśnie dlatego przybywamy z pomocą.

SZPONY RÓŻNYCH KULTUR

Sposób rozgrywki nie zmienił się. Sterowanie wygląda identycznie, i całe szczęście, że nie starano się go udoskonalać. Podczas grania będziemy znowu mieli okazję poznać zwyczaje panujące w różnych krajach. A trafimy m.in. do Wielkiej Brytanii, Chin, Egiptu, zwiedzimy też Himalaje i wiele innych ciekawych regionów. Wszędzie spotkamy ludzi, którzy reprezentują charakterystyczne cechy danej kultury. Zagadki są logiczne, a przy tym naprawdę bardzo ciekawe. Na szczęście nie zrezygnowano z przerywników muzycznych (piosenka o mumifikowaniu jest w dechę!).

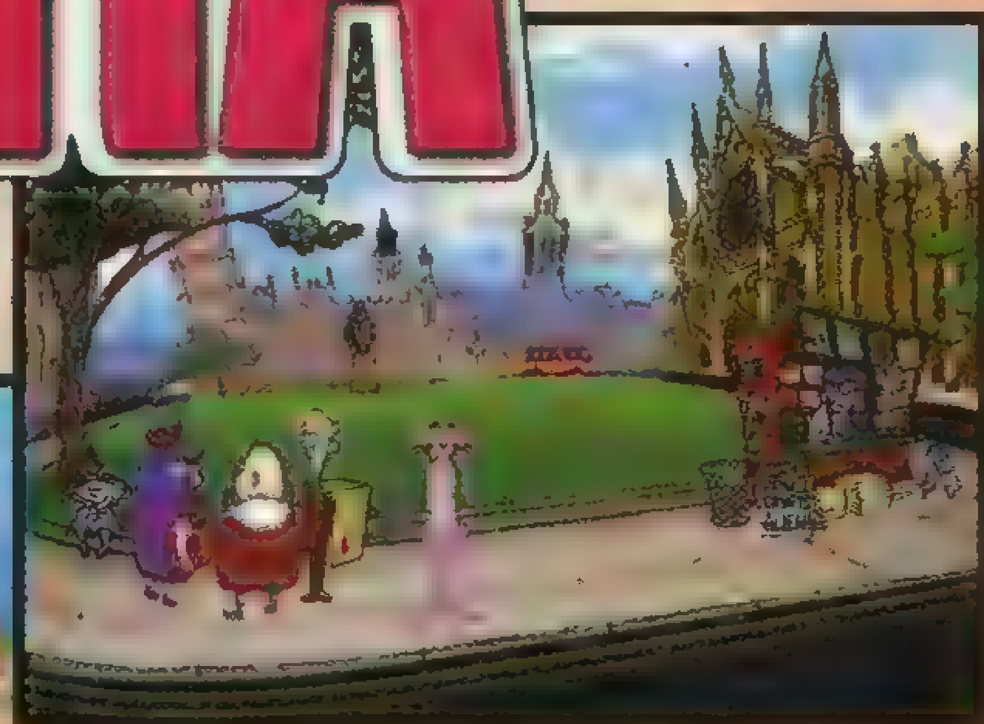




PAZNOKCIE CIEMNYCH TYPÓW

Między danymi regionami będziemy przemieszczali się samolotem – czasem uda się wylądować, ale czasem trzeba będzie skorzystać ze spadochronu (różowego, oczywiście!). Przez całą grę będą nas śledzić różne dziwne typy. Kilka razy spotkamy się z nimi oko w oko. I co wtedy? Koniecznie zobaczcie sami! Z przydatnych urządzeń mamy przy sobie cały czas komputer (oczywiście, różowy!) o wielu przydatnych funkcjach.

Grafika jest równie wykręcona, co ostatnio. Lokacje bardzo kolorowe – widać, że rysowane przez kogoś, kto obserwował świat stojąc na głowie. Postacie wyglądają śmiesznie, a podkładane pod nie głosy pasują jak ulał. Teksty rzucane przez Różowego (ale nie tylko!) rozkładają na łopatki. Wspomniane przerywniki muzyczne, czysty dźwięk, wspaniała ścieżka muzyczna nagrana również w CD–Audio – wszystko jest jak najbardziej na swoim miejscu.



Przy tej grze bawiłem się równie dobrze, jak przy HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA. Jest to kolejna świetna przygodówka dla dzieci (chociaż nie tylko!) – z dużą ilością humoru i wspaniałymi dialogami. Gra naprawdę warta zakupu.

Murmur

Wanderlust Interactive/MGM
NIEZNANA
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 7/10

Cezary Pazura Odpowiada

odtwórca roli Różowego w grze NA KŁOPOTY PANTERA



SS: *Czy to jedyna gra komputerowa, w której zdecydował się Pan zagrać?*

Cezary Pazura: No, jeszcze wcześniej był RÓŻOWY KAPTUREK. Marzy mi się gra dla dorosłych z udziałem aktorek. (śmiech)

SS: *Gdyby porównać grę HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA z jej kontynuacją, to która część bardziej się Panu podobała?*

C. P.: Druga jest chyba bardziej rozwinięta, interesująca, hm... pełniejsza.

SS: *Czy przygotowywał się Pan w jakiś szczególny sposób do tej roli?*

C. P.: Przede wszystkim muszę wiedzieć, jak wygląda dana gra. I tu zwykle polegam na ludziach, którzy ją opracowywali. Czasami mówię zdania wyrwane z kontekstu – one mogą żyć swoim życiem, być w jakiejś konwencji, wynikać z jakiejś myśli. Ludzie, którzy opracowują tekst, mówią mi, co danym zdaniem mam załatwić. Potem muszę dodać tylko swoje „różowe ja".

SS: *Czy gra Pan w gry komputerowe? Ma Pan jakiś ulubiony tytuł?*

C. P.: Nie. Po prostu nie mam na to czasu. Poza tym zawsze się wpieniam, bo mi nigdy nic nie wychodzi! To nie jest na moją psychikę, ja bym musiał wszystko wygrać, a to jest niemożliwe – straciłbym na to całe życie.

SS: *Czy poleciłby Pan PANTERĘ małym graczom?*

C. P.: Tak, i to bardzo! Wiem, że dziecko moich znajomych wszystkie teksty z tej gry zna na pamięć i dzięki temu wyróżnia się w klasie – tam jest naprawdę dużo bardzo interesujących, dobrze podanych wiadomości. Myślę, że w czasach, w jakich żyjemy, w tym natłoku informacji dzieciaki nie wiedzą, czego słuchać, i takie gry edukacyjne są dla nich antidotum, żeby nie zwariowały i się nie pogubiły. Gra potwierdza to, czego uczą się w szkole, utrwala wiedzę, uczy myślenia, podejmowania decyzji. I to jest fajne! Ja nie lubię strzelanek. Są ogłupiające. A ta gra uczy, bawiąc. A mnie w życiu o to chodzi. Nawet jak spotykam się z młodzieżą, to nie rozmawiam z nimi jak nauczyciel. Mówię dokładnie to samo, co nauczyciel, tylko że „na śmiesznie". To lepiej dociera.

CFS/FS98/FS2000
ROYAL AIR FORCE 2000

W 2000 roku przypada 60. rocznica Bitwy o Anglię – największego zwycięstwa w dziejach Królewskich Sił Powietrznych, nic więc dziwnego, że okazję tę postanowiono hucznie uczcić. I oto przy współpracy działu promocji RAF–u brytyjska firma Alpha Simulations, produkująca komercyjne dodatki do serii FLIGHT SIMULATOR, przygotowała specjalną kolekcję jubileuszową dodatkowych samolotów do symulatorów Microsoftu. Brytyjczycy z AS mają już na swym koncie ponad 200 dokładnie wymodelowanych maszyn, które można kupić pojedynczo lub w zestawach wprost z ich strony internetowej. Instalując produkt tej firmy spodziewałem się więc czegoś konkretnego (czyt. wysokiej jakości).



ROYAL AIR FORCE 2000 działa z trzema grami: COMBAT FLIGHT SIMULATOREM, FLIGHT SIMULATOREM 98 oraz FLIGHT SIMULATOREM 2000, najlepiej jednak wykorzystuje go ta pierwsza, a to ze względu na możliwość sprawdzenia bojowego samolotów, i z tą też grą wzmiankowany dodatek testowałem. CFS jest grą raczej starą, a już w czasie jej premiery sporo osób zarzucało jej różne wady. Ja również zaliczam się do jej krytyków, gdyż poza świetnym modelem lotu, całkiem niezłą grafiką (ale ta zdążyła się już zestarzeć) i otwartą strukturą ma niewiele do zaoferowania. Jednak to właśnie dzięki tej otwartej strukturze nowe samoloty lub inne dodatki powstają jak grzyby po deszczu (ostatnio, w NSS '80 TopGun opisywał TUSKEGEE FIGHTERS).

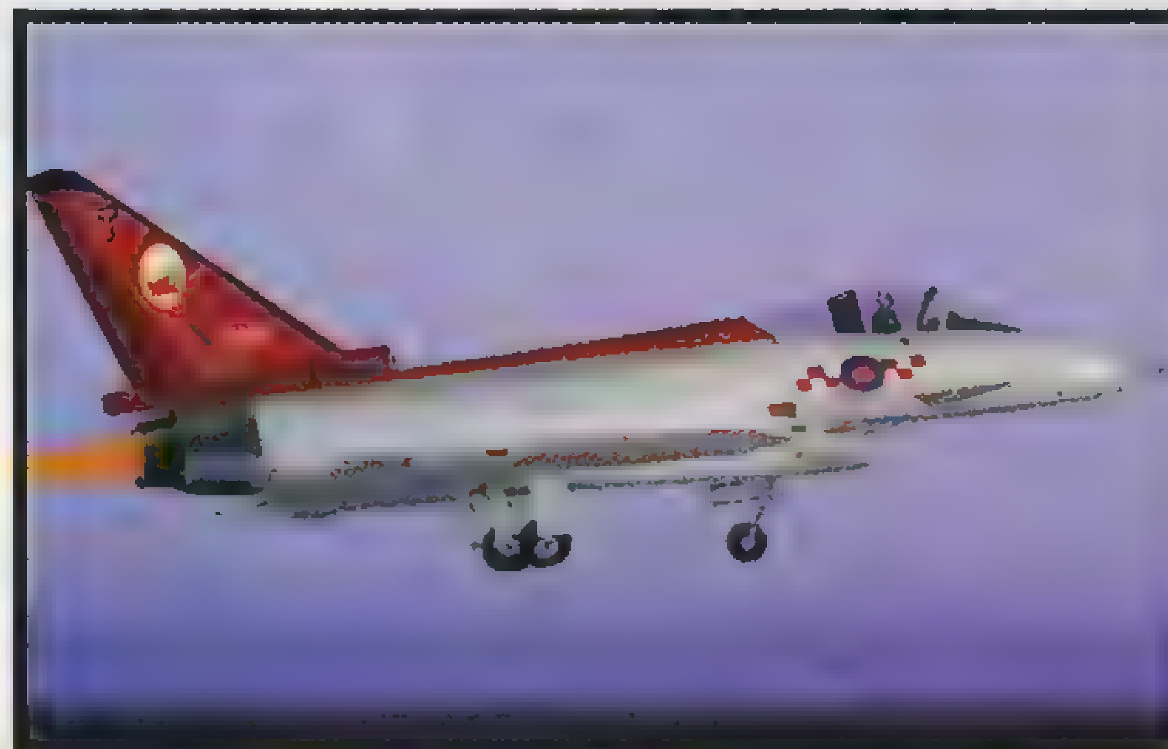


RAF 2000 zawiera złożoną z 15 misji nową kampanię, przedstawiającą działania brytyjskiego lotnictwa w 1940 roku, oraz nowe samoloty. Te nowe maszyny nie mają jednak nic wspólnego z bitwą (no, może z wyjątkiem Spita MkI). Autorzy dodatku przedstawili przekrój najsławniejszych maszyn RAF–u. Ich pełną listę macie w ramce. Szkoda tylko, że zabrakło w tym zestawie Avro Vulcana oraz Avro Lancastera. Jednak to przeoczenie było chyba jednak celowe, gdyż Alpha Simulations ma w swoich zbiorach wymienione modele samolotów oraz wiele, wiele innych. Jednak za taki zestaw trzeba już zapłacić więcej.



Maszyny prezentują się tak jak na modele z CFS przystało, są jednak solidnie wykonane. Każda nich ma standardowo wszystkie części ruchome (klapy, lotki, podwozie itd.), własny porządny kokpit z czytelnymi zegarami oraz model lotu skonstruowany na podstawie charakterystyki prawdziwych samolotów. Jakość wykonania samych modeli jest dobra. Powiedzmy sobie jednak szczerze: na tym enginie nie można już stworzyć nic lepszego. Poza tym autorzy sami podkreślają, że ich samoloty latają PŁYNNIE na większości konfiguracji. Zaś płynność wymaga pewnych małych uproszczeń. Na szczęście uproszczenia te nie zostały uwzględnione w modelu lotu. Właściwości lotne zostały odzwierciedlone dość wiernie. Pewnym zaskoczeniem tylko było dla mnie pilotowanie Beaufightera MkII.





Ze względu na to, że w rzeczywistości samolot ten raczej nie wybaczał błędów pilotażu, nie był lubiany przez pilotów. Mnie zaś prowadziło się go całkiem przyjemnie. Może ja nie popełniam błędów ;–)

Zestaw RAF 2000 można zamówić ze strony producenta. W promocji kosztuje 76 zł + ok. 20 zł kosztów przesyłki. Wobec nadlatującego COMBAT FLIGHT SIMULATORA 2 sam oceń, czy masz ochotę wydawać prawie 90 zł na rozszerzanie starego CFS–a. No, chyba że chcesz rozbudować swój FS2000 i masz ochotę wykonać samotny patrol Nimrodem (koniecznie z ruchomymi częściami!!!) nad Morzem Północnym...

Gunman

Lista nowych maszyn RAF 2000

- Avro 621 Tutor
- Avro Shackleton AEW MkII
- BAe Hawk T.1A
- BAe Nimrod MR2P
- Bristol Beaufighter MkII
- Bristol Beaufighter MkX
- Boeing Chinook HC1
- Eurofighter Typhoon
- English Electric Lightning
- Gloster Javelin FAW
- Handley Page Halifax
- Hawker Fury I
- Hawker Hart
- Hawker Hunter T.7
- Hawker Typhoon MkI
- Jest Provost T.5
- Supermarine Spitfire MkI
- Supermarine Spitfire MkIX
- Tiger Moth
- Vickers VC-10
- Vickers Wellington MkIC
- Westland Lysander MkII
- De Havilland Mosquito F.B.VI
- De Havilland Mosquito PR.MkXVI

Alpha Simulations
www.alphasim.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

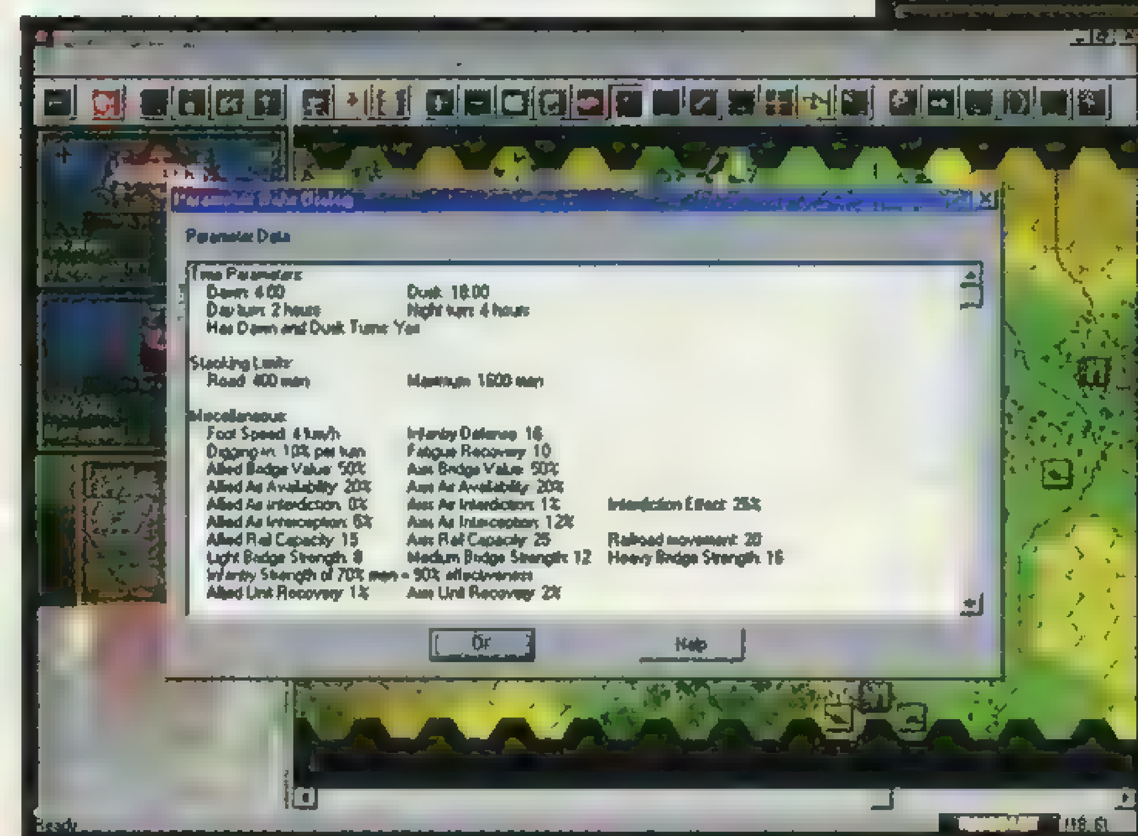
Gdy przed laty Talonsoft wystartował ze swoją grą BATTLEGROUND GETTYSBURG, to był to prawdziwy strategiczny hit. Uwzględniono tam nie tylko siłę ognia i liczebność oddziałów, ale także zmęczenie, zaopatrzenie oraz – szczątkowo – dowodzenie. Na tamte czasy był to świetny system, dlatego też doczekał się wielu odsłon i wycisnął z turowo-heksowych gierek wszystko. Jednak czasy się zmieniają, gry rozwijają się nie tylko graficznie, ale również pod względem sensowności i zgodności z rzeczywistością (co w grach wojennych ma raczej kluczowe znaczenie).

Na drodze rozwoju cywilizacji pozostają jednak ci, którzy wolą trzymać się starych, dobrze już znanych rozwiązań – na przekór wszystkiemu i wszystkim. Tak np. dzieje się z grupą twórców zgromadzonych wokół osoby Johna Tillera. Wspomagany przez zespół Saunders & Blackie z powodzeniem i na przekór wszystkiemu tworzy on talonsoftopodobne produkty o II wojnie światowej (chociaż nie tylko). W serii PANZER CAMPAIGNS ukazała się właśnie druga gra (chociaż trzecia w serii) o mniej znanym froncie wschodnim. Po Smoleńsku przyszła kolej na Charków.

Od razu powiedzmy, że gdyby nawet gra się zawieszała, mapy nie było widać, a żetony zmywały się z planszy, to i tak dla każdego maniaka historii PC3:K'42 będzie ważnym nabytkiem. Twórcy zaprzęgli do pracy zespół badawczy, który w archiwach przesiedział swoje. Dzięki temu powstało w miarę kompletne ODB (uszykowanie do walki) obu stron, oparte na materiałach źródłowych oraz pierwszorzędnych i rzetelnych książkach. Dodatkowo dołączono do gry trzy mapki historyczne, które ukazują sytuację na froncie.

Gra przedstawia wydarzenia, które miały miejsce na froncie wschodnim w styczniu i maju 1942 r. Gdy Rosjanie otrząsnęli się z totalnej klęski, jaką przyniósł im rok 1941, ruszyli do kontrataku zimą 1941/1942 r. Między innymi pod Charkowem osiągnięto pewne sukcesy, które pozwoliły na opracowanie planu wiosennej ofensywy. Obie strony postanowiły nacierać na wiosnę (podobnie jak pod Kurskiem przeciwnicy mogli się nawzajem otoczyć). Niemcy skupili się na ataku na Donbas, Rosjanie – zgodnie z wolą Stalina – mieli nacierać na wszystkich odcinkach.

Natarcie radzieckie (12 maja 1942) przyniosło znaczne sukcesy. Jednak po wycięciu dziur we froncie niemieckim nie wykorzystano sukcesu. „Świetny" marszałek Timoszenko z kawalerią i czołgami wolał poczekać na rozwój sytuacji. Jego postawa pozwoliła Niemcom doczekać rezerw pancernych i szybko odzyskać inicjatywę. Atak z południa (17 maja) zakończył się okrążeniem atakujących sił radzieckich. Próby przedarcia się nic nie dały i 29 maja było już po wszystkim. Niemcy zniszczyli: „22 dywizje piechoty i 7 kawalerii. Armia Czerwona straciła 277 tys. ludzi, 652 czołgi oraz 4 924 działa i moździerze. Radzieckie armie 6., 9. i 57. przestały istnieć".





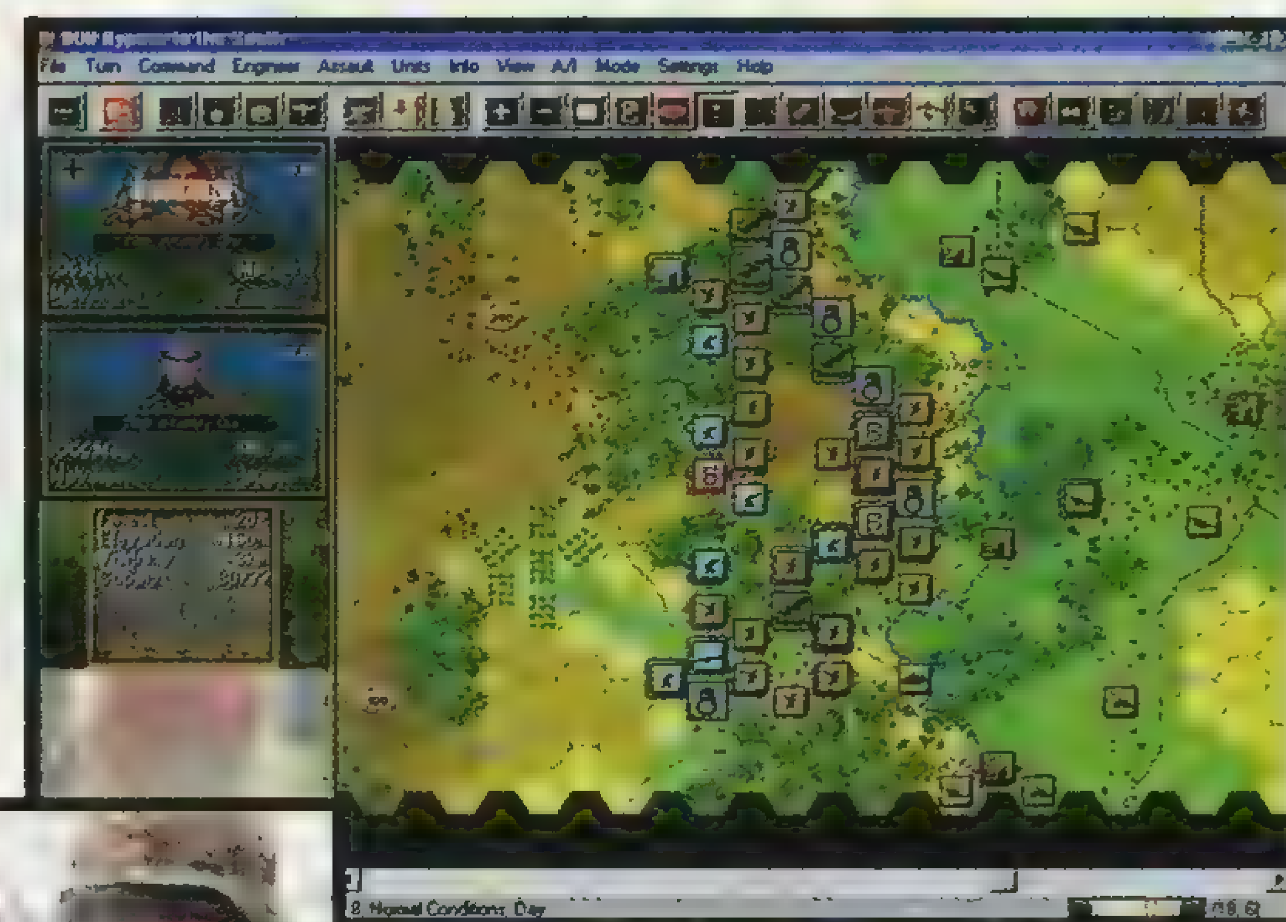
PANZER CAMPAIGNS 3
KHARKOV'42





Jak widać z powyższego, operacja charkowska to idealny temat na grę. I dobrego wrażenia nie zepsuje nawet archaiczny system tej gry czy fatalna wręcz grafika. PC3:K'42 jest praktycznie 2D – mamy wtedy do czynienia z planszową grą i kwadratowymi żetonami. Widok 3D to jakaś paranoja, zabierająca tylko miejsce na dysku – ścierkowata mapka, gorzej niż żałosne figurki. Efektu dopełniają żołnierze radzieccy – w jakichś workach na śmieci na głowach i w mundurach z pagonami (pagony wprowadzono w Armii Czerwonej bodajże 6 stycznia 1943 r.).

Nie wolno się jednak załamywać tym swoistym firewallem, przygotowanym przez HPS Simulations. Gra jest naprawdę dobra, bo poprawiono poprzednie błędy serii. Może trochę męczyć skala gry (1 kilometr to 1 heks, 1 tura to 2 godziny walki w dzień i 4 w nocy), ale dzięki niej zatarciu ulega schematyzm zdarzeń oraz mechaniczne przekładanie pozycji z tabel wyników walki na efekty działań. Nie musimy też wybierać od razu pełnej kampanii – wszak są jeszcze 33 mniejsze scenariusze oraz edytor sił i scenariuszy. Dzięki temu ostatniemu jesteśmy w stanie przeciwstawić natarciu rosyjskiemu znaczne siły węgierskie, rumuńskie czy włoskie – zależy to od fantazji gracza. A jest ona duża, ponieważ solidność gry, wielorakość czynników, znaczna liczba jednostek i konfiguracja terenu pozwalają się wyżyć każdemu rasowemu strategowi.



Berger

HPS Simulations
www.hpssimulations.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 6/10



Cz. 1

Witam w pierwszej części poradnika do „Ucieczki z Małpiej Wyspy"! Gra jest długa i trudna, więc niewykluczone, że nie raz i nie dwa zajrzysz na te kolumny. Jeżeli jednak zdecydujesz się grać na własną rękę (co bardzo polecam, gdyż zabawa jest przednia), pamiętaj o tym, żeby oglądać uważnie każdy przedmiot i gadać z każdym, kogo spotkasz – w końcu o to chodzi w przygodówkach... :)

STATEK PIRACKI

Rozpoczynasz na strategicznej miejscówce Twego okrętu. Kopnij koksownik i weź na buty żarzący się węgielek. Teraz odwróć się w prawo i poślij żar na lont załadowanego działa. Burn, mutha...

MELEE ISLAND

Ogarnij się, człowieku! To jeszcze nie koniec bohaterskich wyczynów nad tą grą. Gdy dotrzecie na Melee Island, okaże się, że oficjalnie Elaine jest zimnym trupem i nowa władza zabrała się do rozbiórki jej posiadłości. Dlatego też w pierwszej kolejności zajmij się katapultą. Pogadaj z garbatym gościem, to dowiesz się, że przysługuje mu kilkuminutowa przerwa na obiad. Trzeba to wykorzystać – ruszaj do Scumm Bar. Po drodze będziesz może chciał wpaść do House of Mojo, gdzie spotkasz starą znajomą, czyli kapłankę voodoo. Aby ją wywołać, musisz pociągnąć wskazujący palec stołu w kształcie dłoni. Tak jak w poprzednich częściach gry, kapłanka posłuży Ci pomocą, a w każdym razie jakimś miłym słowem. Gdy już zakończysz tę konwersację, ruszaj na głębszego.

Zwalony pijaczyna nie da Ci precli, dopóki go nie uspokoisz. Idź zatem do gości grających w rzutki. Ściemniaj tak długo, aż jeden z nich ciśnie strzałką w powiewający obok zrzuconego zipa balon. Facet odpłynie na dobre, a Ty będziesz mógł zakosić jego precle. Ruszaj teraz na wybrzeże i zabierz stamtąd sflaczałą dętkę. Z dętką w kieszeni wracaj do posiadłości Elaine. Tuż przy budynku rośnie podejrzany kaktus – owiń go dętką. Garbatemu robotnikowi daj precle, a gdy pójdzie się posilać poza kadr, rozreguluj mu katapultę. Zaowocuje to małą katastrofą – a Twoja żona będzie z Ciebie bardzo dumna...

Czas skompletować załogę. Wejdź do posiadłości. W kredensie znajdziesz dokument gwarantujący ciepłą posadkę. Zgarnij go i podaj Elaine, aby złożyła na nim swój autorytatywny podpis. Teraz zacznij ją molestować, aby dała Ci pieczęć gubernatora wyspy. Obok House Of Mojo spotkasz Carlę i Otisa, część Twojej brygady z czasów pierwszej wyprawy na Małpią Wyspę. Dzieciaki są w kiepskim stanie (zwłaszcza Otis), lecz zgodzą się przyłączyć do załogi, jeśli załatwisz im ciepłą posadkę w rządzie. Tak się składa, że możesz to zrobić – daj im podpisany przez Elaine papierek.

Potrzebujesz jeszcze nawigatora i statku. Najlepszym nawigatorem będzie czerstwy pirat I. Cheese ze Scumm Bar. Gdy chwilę z nim pogadasz, dowiesz się, że będziesz musiał go pokonać w Obraźliwym Pojedynku Na Rękę, aby zgodził się opuścić swój bar. Jednak ten pojedynek nie jest trudny – musisz tylko stosować taktykę z poprzednich części gry i bluzgać w inteligentny sposób (tak, to jest możliwe). Gdy już zwerbujesz nawigatora, ruszaj na wybrzeże. Właścicielce wypożyczalni pomachaj przed nosem pieczęcią, to szybko otrzymasz statek. Różowy. Z Kate Winslet na dziobie. Straszny syf, prawda?

LUCRE ISLAND

Tym sposobem trafiłeś na nową wyspę. Pokręć się trochę i zajdź do biura prawniczego. Od papug otrzymasz list uwierzytelniający, uważnie go przeczytaj. Skoro już wiesz, co jest w środku (tym sprytnym wybiegiem artystycznym Autor wprowadził do swego tekstu element niespodzianki – przyp. Anzelmo), skieruj swe kroki do banku. Wspomnij o skrytce i... No coś takiego! Jakiś typ ukradł Twoją własność i w dodatku wrobił Cię w napad na bank!

Przeszukaj skarbiec i zabierz z niego chusteczkę, trzy gąbki, szablę, butelkę grogu i pozytywkę. Zaatakuj drzwi szablą, a gdy ostrze zostanie złamane, wetknij w powstałą (w drzwiach, nie ostrzu) szparę gąbki i zalej je grogiem. Ach! Świeży oddech wolności... Chwilę później powędrujesz do kicia.

W więzieniu przywłaszcz sobie kurzy łój, zaś z Sense and Sensibilities zgarnij pustą fiolkę na perfumy. Musisz jakoś udowodnić swoją niewinność, toteż – jak zwykle zresztą w takich sytuacjach – posłuż się fortelem. Korzystając z okazji, wpadnij do House of Sticks i zabierz ścinki z drzewa. Idź teraz do Palace of Prostheses – bodaj najbardziej chorego miejsca, o jakim w życiu słyszałem i jakie na oczy swe własne (acz już niezbyt przejrzyste) widziałem. Pokaż chusteczkę Dave'owi. Niestety, facet ma katar i w związku z tym jego doskonały nos nie jest teraz w stanie stwierdzić, do kogo ona należała. Musisz zatem spreparować silniejszą wersję zapachu.

Napełnij buteleczkę wodą z fontanny. Dodaj do tego ścinki. Ruszaj teraz do Bait Shoppe. Pogadaj ze sprzedawcą, zabierz trochę darmowej karmy i dodaj ją do perfum Twojego autorstwa. Przed sklepem znajdziesz kaczkę, która powinna znaleźć się w Twojej kieszeni. Wpadnij teraz na mokradła i dodaj do perfum trochę wody ze strumyka. Zabierz jeszcze kwiat sprzed fontanny opodal i już Twoje perfumy powinny być gotowe. Spryskaj nimi Dave'a, a ten powie Ci, do kogo należy ten zapach. W każdej grze jest to inne nazwisko, jednakże zawsze składa się ono z trzech członów – pierwszego imienia, pierwszej litery imienia drugiego oraz... nazwiska, np. Jean M. Basquiat. To jednak dopiero połowa sukcesu. Zauważyłeś na ladzie u Dave'a tę dziwną maszynę? Żeby zdobyć dokładny adres osoby, której nazwisko padło, musisz odpowiednio ustawić trzy pokrętła. Jak się zapewne domyślasz, symbole korespondują z pierwszymi literami imion oraz nazwiska, to znaczy – każdy symbol oznacza kilka ułożonych w alfabetycznym ciągu liter. Działa to mniej więcej w ten sposób:

Króliczek = A – D; Palma = E – H; Dyniogłowy = I – M; Małpa = N – S; Banan = T – Z.

Zagadaj teraz do niewidomego o sztucznej ręce. Gdy już wskaże Ci drewnianą kończynę, zapodaj mu trochę muzy z pozytywki. Dzięki temu nie będzie słyszał, gdy będziesz go okradał. Gdy opuścisz Palace of Prostheses, zajdź do Sense and Sensibilities i wyproś u wymalowanego pirata próbkę ohydnej wody kolońskiej. Najwyższy czas, abyś zatruł życie szachistom. Pogadaj z grubym – dowiesz się, że jego chudy kumpel leci na pracowniczkę banku, niejaką Britney. Teraz zgnęb chudego, aż się wściekie. Kiedy obaj szachiści odlecą, zabierz ich zegar. Przyznaj się, że jesteś osobą zepsutą do szpiku kości.

Idź na mokradła i połóż zegar na tratwie. Będziesz musiał kierować się zgodnie ze kierunkiem jego wskazówek. Z tego, co się orientuję, w każdej grze trzeba poruszać się mniej więcej tak samo, czyli:

12:05 północ, 2:15 południe
12:35 południe, 2:20 północ
12:55 zachód, 3:15 zachód
1:30 zachód, 4:00 zachód

Zapewne inna będzie nieco kolejność, ale generalnie trzymaj się tego, co podałem powyżej. W końcu zegar wskaże Ci 2:20, ruszaj wtedy na północ. Po drodze spotkasz siebie samego – podówczas słuchaj uważnie, o czym będziecie rozmawiali, gdyż aby ukończyć etap na mokradłach, będziesz musiał powtórzyć tę rozmowę bez najmniejszej wpadki. W przeciwnym razie wywołasz paradoks, a tego przecież nikt by nie chciał.

Po wielu trudach dotrzesz wreszcie do chaty Pegnose Pete'a – gościa, który wrobił Cię w tak chamski sposób. Podsłuchaj rozmowy pomiędzy bandytą a Australijczykiem (ach, ci cholerni Australijczycy!), a gdy Pegnose zostanie sam w domu, przygotuj się na słodką zemstę. Wylej kurzy łój na słomiankę, a przez okno wrzuć kaczkę. Wyniknie z tego niezgorsza rzeźnia.

Złapany złodziej nie jest jednak przekonującym dowodem Twojej niewinności. Idź zatem w okolice banku i za pomocą złamanej szabli podważ pokrywę studzienki ściekowej. Przeczytaj napisy na pokrywie i mając w pamięci wyryte na tejże imiona, idź do niewidomego Dave'a. Zagadaj o darmowe gadżety. Gdy podasz mu wszystkie trzy imiona z pokrywy studzienki, dostaniesz kilka metrów kwadratowych sztucznej skóry. Skórę upchaj w studzience ściekowej – brawo, w ten sposób zmajstrowałeś sobie niezgorszą trampolinę. Wskocz do banku.

Ze stołu zabierz opakowanie próżniowe i zapal światło. Zwróć uwagę na dziwny cień na ścianie. Podejdź do niego i przyjrzyj mu się uważnie. Znajdziesz... sztuczny nos! Udowodnienie



Twojej niewinności nadchodzi wielkimi krokami.

Ruszaj do Bait Shoppe. Przywłaszcz sobie jeszcze trochę darmowej przynęty i umieść ją w opakowaniu próżniowym (swoją drogą, skąd one się tutaj wzięło?!). Drewniana ręka okaże się niezgorszym wabikiem na termity. Idź teraz do posiadłości Ozziego (to ten dom we wschodniej części wyspy). Jeśli chcesz, możesz mu naubliżać, ale nie jest to konieczne. Spryskaj wypchane zwierzęta wodą kolońską, aż gość wścieknie się i złamie sobie laskę (he, he!). Biegnij za nim do House Of Sticks i rzuć termity na jego nową laskę (he, he!). Kiedy Ozzie przyjdzie, aby ją odebrać, będzie zostawiał za sobą piękny ślad trocin. jakąkolwiek wartość. Zawsze lepsze to aniżeli nic – mówi przysłowie. No, nie wiem. Niech to Ci jednak nie zaprząta teraz głowy. Idź do Meathooka – teraz powinien już Cię wpuścić. Gadaj z nim tak długo, aż dowiesz się o jego malowidle przedstawiającym mapę Karaibów. Musisz też zabrać mu pędzel. Uff, to było ciężkie. Na szczęście w porcie znajdziesz automat z grogiem. Zabierz pozostawioną przez kogoś monetę i wrzuć ją do maszyny. Grog jest Twój! Uzbrojony w pędzel i puszkę idź do Scumm Bar.

Jeżu malusieńki, co tu się stało?! Najwyraźniej Australijczycy dobrali się też i do tego miejsca. Zamiast cuchnącej potem i zepsuciem meliny jest tu jakiś sympatyczny lokalik



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Wracaj zatem do jego posiadłości i naściemniaj, że wiesz wszystko o jego ukrytym skarbie oraz o tym, żeś został w okrutny sposób wrobiony. Australijczyk spanikuje i pójdzie do swojej sekretnej jaskini, aby sprawdzić, czy wszystko w porządku. Z racji, iż będzie zostawiał za sobą nader widoczne ślady, nie powinieneś mieć problemu ze śledzeniem go.

Gdy już dotrzesz do wyspy, pokręć się po niej trochę, aby odnaleźć tajne zejście do podziemi. Na dole nie zaczepiaj czaszek, bo i tak nie znajdziesz nigdzie demonicznego Murraya (bwahahaha!). Lepiej uczynisz, naciskając przycisk na stole. Nic tu po Tobie – wyłaź na powierzchnię i wskocz do głębokiej wody (dla osób nieznających angielskiego, chodzi o „deep water":). Gdy nadpłyną świecące ryby, otwórz pudełko próżniowe. Zostaniesz Lucyferem! No, a poza tym będziesz wreszcie wiedział, gdzie jest ukryte przejście podwodne. A skoro już tam wchodzisz, to „pożegnaj się z nadzieją, jam droga w straszne, wiekuiste męki" – że pozwolę sobie na parafrazowanie Dantego. Trafisz do podziemnej jaskini. Zgarnij wszystkie bogactwa i nie zapomnij o maleńkiej śrubce – ostatecznym, niezbitym dowodzie Twojej niewinności. Pokaż ją lokalnemu szeryfowi. Nadszedł czas na dramatyczny finał Aktu Pierwszego.

MELEE ISLAND (unplugged)

W pierwszej kolejności odwiedź kapłankę voodoo i porozmawiaj z nią o wielkim spadku rodziny Marley. Okaże się, że w skrzyni znajduje się jeno kilka rzeczy, które przedstawiają dla turystów. Trzeba narobić tu jakiegoś strasznego bydła. Usiądź przy taśmie i zamów u kelnerki płonącą rybę (a flamming scuttlefish). Gdy potrawa będzie przepływać pod „landshaftem", zatrzymaj maszynerię, wtykając w pierwszą lepszą dziurę pędzel. Z kuchni wybiegnie wściekły kucharz. Gdy facet będzie mozolił się nad naprawą taśmy, Ty pobiegnij do jego przybytku i dolej grogu do maszynerii. To powinno załatwić sprawę – podgrzany potrawą wosk spłynie z obrazu, a Ty otrzymasz mapę Karaibów!

Wracaj teraz na wybrzeże, do portu. Przyozdób Kate Winslet z dziobu Twego okrętu kolczykami i naszyjnikiem. Wręcz jej też długopis i obraz. Przygotuj się na kolejną podróż. Najdłuższą podróż, gdyż sam doskonale wiesz, gdzie się ona zakończy – na Małpiej Wyspie.

JAMALAYA ISLAND

Wejdź do Starbuccaneer's Coffee i zagadaj do dziwnej turystki. Zauważ, że w jej torbie na zakupy znajduje się promocyjny kubek. Zakoś go, dzieciak! Pogadaj z gościem za ladą i spraw, aby nalał Ci kawy. Z lady porwij też bonusowe ciasteczka. Na parapecie znajdziesz pusty kufel. Spraw, aby zniknął. Gdy już wszystko to zrobisz, z kawą w garści idź na południowy skraj wyspy. Nakręć się kofeiną i pogadaj ze Stanem. Poproś, aby opowiedział Ci o ubezpieczeniach. Kawa jest niezbędna, gdyż jeśli nie wysłuchasz z uwagą trzech godzin jego nawijki, nie otrzymasz kuponu na darmowe żarcie w restauracji Planet Threepwood. Gdy Stan już skończy swe przemówienie, zabierz ze stołu ulotkę, a puszkę kleju z parapetu. Idź teraz do Micro–groggery, gdzie powinieneś otrzymać darmowy grog. Jeśli chcesz, możesz posłuchać też zalanej w trzy grosze Carli, lecz nie jest to konieczne. Na placu miasteczka pogadaj z turystą i obejrzyj uważnie pomnik gościa bez czapki.

Czy słyszysz demoniczny głos? To... To Murray, najstraszliwsza czaszka z samego dna piekła! Jak na knującego nad zagładą ludzkości potwora, ten naprawdę kiepsko skończył. Jest teraz wykidajłą i szczerzącą zębiska reklamówką w restauracji Planet Threepwood. Skoro Murray tak bardzo się produkuje, wejdź do knajpy. Przeczytaj menu i pogadaj z kelnerką. Zamów cokolwiek i okaż jej kupon na darmowe żarcie. Gdy będziesz już siedział przy stoliku ze srebrnym małpim kuflem (to nie ja wymyślam tę historię!), poproś niskiego gościa, aby narysował Twój portret z tym naczyniem w łapie. Teraz nadchodzi ta trudniejsza część. Posmaruj klejem swój portret i oklej nim kufel ze Starbuccaneer's Coffee. Teraz podmień naczynia. Właśnie zdobyłeś srebrną małpią głowę – pierwszy składnik Ultymatywnej Obrazy!

Cdn.

Anzelmo von Dirt

Lucas Arts
www.lucasarts.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 9/10





Ta gra jest nieliniowa! Czasem trzeba się zdecydować na jedną z dwóch opcji, a wtedy akcja potoczy się nieco innym torem. Poniżej opisuję obydwie ścieżki.

NA DOBRY POCZĄTEK

Magia Roślin

Wskaźnik zdrowia może przybrać kilka stanów. Fine (zielona linia) – w porządku. Careful (żółta) – lekkie rany. Careful (pomarańczowa) – poważne obrażenia. Danger (czerwona) – jeden silniejszy atak i leżysz. Poison (fioletowa) – jesteś otruty i powoli tracisz energię. Aby uzupełnić zapasy energii, trzeba skorzystać z leczniczych roślin lub medycznych sprayów. Te drugie są trudne do znalezienia, ale odnawiają całą energię. Jednak jeśli ich używasz, to końcowy wynik będzie niższy. Za to roślinki są wszędzie i nie obniżają wyniku. Zielona roślina odnawia 20–30% zdrowia. Niebieska odtruwa, ale nie daje energii. Czerwona pomaga dopiero po połączeniu z zieloną (przeszło 50% zdrowia). Roślinki można łączyć. Warto mieć choćby jedną ich mieszankę, najlepiej zielonej z czerwoną lub zielonej z zieloną. Ta pierwsza jest lepsza. Można też dodać trzeci składnik (np. zielona + czerwona + niebieska).

Tworzenie amunicji

Pojemniczki z prochem występują w trzech kategoriach: A, B i C. Te dwie pierwsze są gdzieś w terenie, z ich zmieszania powstaje ta ostatnia. Zmieszany proch łączysz z maszynką do robienia amunicji. Ważna jest kolejność mieszania (patrz – lista). Piąta seria zrobionej w ten sposób amunicji (jednego typu) ma podwójną siłę rażenia.

Mieszanie prochu

Mieszanka	Efekt
A	15 naboi do pistoletu
A + A	35 nabojów do pistoletu
A + A + A	55 nabojów do pistoletu
B + B + A	66 nabojów do pistoletu
B	7 nabojów do shotguna
B + B	20 naboi do shotguna
B + B + B	30 naboi do shotguna
C	10 pocisków do granatnika
A + C	10 zapalających pocisków do granatnika
B + C	10 kwasowych pocisków do granatnika
C + C	10 zamrażających pocisków do granatnika
Pocisk do granatnika + A	10 zapalających pocisków do granatnika
Pocisk do granatnika + B	10 kwasowych pocisków do granatnika
Pocisk do granatnika + C	10 zamrażających pocisków do granatnika
C+C+C	24 naboje do magnum

Uniki

Kiedy jesteś atakowany, przytrzymaj „namierzanie" i naciśnij przycisk akcji. Twoja postać wykona odskok lub odepchnięcie.

Beczki

Wystarczy jeden celny strzał w beczkę (lub – na dalszych etapach gry – w skrzynkę na ścianie), by ta wybuchła i zlikwidowała trochę wrogów.

Mercenaries Game

Jako jeden z komandosów musisz dotrzeć do wyznaczonego punktu na mapie. Każda z postaci jest inaczej wyposażona i ma inny poziom trudności. Musisz zmieścić się w wyznaczonym czasie, jednak za zabijanie przeciwników otrzymasz dodatkowy czas. Patrz tabelka.

CZAS ZA ZABICIE PRZECIWNIKA

Nazwa przeciwnika	Czas
Wrona	+ 1 s
Robal	+ 1 s
Zombie	+ 3 s
Pies	+ 4 s
Pająk	+ 4 s
Drain Deimos	+ 5 s
Brain Sucker	+ 6 s
Hunter B	+ 6 s
Hunter Y	+ 7 s
Nemesis	+ 10 za ogłuszenie + 20 za zabicie
Za każde odepchnięcie	+ 2 s
a za uskok	+1 s

Samo rozwalanie beczek także pomaga. Czasami jeden strzał w takową może dać sporo dodatkowego czasu. Tak samo zabijanie większej ilości stworów z jednego gatunku, np. jeden zombie – 3, dwóch – 7 itd.

Ostatnią ważną rzeczą są osoby do ratowania. Lokacje, w których można je znaleźć masz w tabelce.

OSOBY DO RATOWANIA

Postać	Lokacja	Czas	Przedmiot	Limit
Grubas	stacja benzynowa	+20 s	60 HG rounds	50 s
Panienka	biuro prasowe	+20 s	First Aid Spray	zawsze
Brad	na dole, w restauracji	+20 s	60 HG rounds	90 s
Gliniarz	stacja metra	+20 s	60 HG rounds	zawsze
Nicholai	Sales Office	+20 s	60 HG rounds	zawsze
Mikhail	bar	+20 s	First Aid Spray	zawsze

To jest tabela przeznaczona dla Carlosa. Jeśli grasz Nicholaiem, to w biurze będzie Carlos.

IMADŁO

Wydarzenia na 24h przed RE2

Po eksplozji wstań i biegnij przed siebie. Gdy przedostaniesz się na drugą stronę, osaczą Cię zombiaki, ale uciekniesz. Po pogawędce z grubawym gościem weź amunicję ze skrzynki na dole i biegnij do pokoju na górze – kluczyk i dwa pojemniczki z prochem, w skrzyni – nóż i kilka drobiazgów. Otwórz zamknięte dotąd drzwi i wyjdź. Przejdź się po okolicy, będziesz miał akcję z uciekającym kolesiem. Nie idź za nim, tylko zejdź po schodach na dół – shotgun oraz benzyna do zapalniczki. Teraz udaj się za uciekinierem. Gdy zobaczysz, jak sobie radzi z umarlakami, podążaj za nim do baru. Twój uciekinier ma problemy z jednym z umarlaków. Możesz mu pomóc, ale zmarnujesz tylko amunicję. Potem nastąpi dosyć mało optymistyczna rozmowa. Gdy dobiegnie końca, weź ze stołu zapalniczkę – za barem masz amunicję i zdjęcie. Wyjdź i – omijając umarlaki – biegnij przed siebie. Wejdź na skrzynie i weź mapę. Jeżeli zombiaki są zbyt blisko, użyj noża. Wejdź na górę – dwie roślinki. Po zejściu na dół udaj się do miejsca, gdzie była akcja z uciekającym gościem. Pobiegnij górą do pomieszczenia, gdzie za barierą jest masa zombiaków. Połącz zapalniczkę z benzyną i podpal sznurek na drzwiach. Zombiaki wydostaną się zza bariery – strzel w beczkę. Przejdź przez drzwi i biegnij do bramy (uwaga psy!). Szybko wejdź w drzwi po lewej – save point. Otwórz bramę i idź do komisariatu. Tam po raz pierwszy spotkasz Nemesisa. Po obejrzeniu animacji masz do wyboru dwie możliwości:

1 – Walczysz z Nemesisem.

2 – Uciekasz do komisariatu.

Ad.1 – Podbiegnij do Brada i weź od niego portfel. Z niego wyjmij kartę STARS. Udaj się na komisariat. Podejdź do komputera i użyj karty. Po drodze masz mapę. Otrzymasz kod (jeden z tych: 0131, 0513, 4312, 4011). Udaj się do pokoju dowodowego (tego ze sporą ilością pozamykanych szafek).

Ad.2 – Wbiegnij do komisariatu i weź mapę leżąca przy komputerze. Przejedz przez jedyne otwarte drzwi do pokoju dowodowego i do kolejnego pokoju. Zdobądź kartę Jill i wróć do komputera, po zapisaniu kodu wróć do pokoju dowodowego.

Podejdź do jeden z szafek i wpisz kod – masz klucz, a w drugiej szafce kamień. Biegnij do pokoju STARS. Odszukaj spinkę do włosów oraz broń (w szafie). Uciekaj z komisariatu (uważaj na Nemesisa).

Użyj spinki do włosów na drzwiach. Idź do iskrzącego się samochodu. Weź kable i – do kolejnego pokoju. Idź przed siebie – po drodze masz mapę. Rozwal dwa potworki i wyjdź. Teraz masz:

A – Redakcja.

B – Restauracja.

Ad. A – Podsuń drabinkę do ściany i wejdź na nią. Wciśnij przycisk na tablicy. Zejdź i zrób to samo przy drugiej tablicy. Otworzą się drzwi, wejdź na górę. Spotkasz Carlosa i Nemesisa.

1 – Skaczesz przez okno.

2 – Kryjesz się.

Ad. 1 – Carlos pogada i zniknie.

Ad. 2 – Nemesis oberwie, zabierz mu części do broni i biegnij na dół. Carlos pogada i zniknie.

Idź do restauracji. Użyj spinki na szafce – masz łom. Otwórz nim właz i zejdź na dół. Tam masz drugi kamień. Biegnij do bramy. Możesz ją otworzyć, jeśli masz dwa kamienie.

Ad. B – W restauracji użyj spinki na szafce i wyjmij z niej łom. Otwórz nim właz:

1 – Zeskakujesz na dół.

2 – Rzucasz lampkę do gazu.

Ad. 1 – Wyjdź przez dziurę w ścianie.

Ad. 2 – Po wybuchu weź części do broni i biegnij do redakcji.

Ad. A – Posuń drabinę do ściany i wejdź na nią. Wciśnij przycisk na tablicy. To samo przy drugiej tablicy. Otworzą się drzwi. Na górze masz drugi kamień. Biegnij do bramy (wcześniej zbierz dźwignie z save pointu).

Po umieszczeniu w niej obydwu kamieni brama otworzy się.

Pobiegaj po okolicy (omijaj umarlaki!). Dobiegnij do tramwaju znajdującego się na końcu. Tam spotkasz Carlosa i ferajnę. Pogadaj z resztą, Carlos da Ci plecak – możesz przenosić więcej przedmiotów. Weź klucz francuski i uciekaj do stacji benzynowej. Użyj korby, a potem klucza. Gdy drzwi będą otwarte, wejdź. Podejdź do szafki, tam masz małą układankę. Przełącz światełka tak, aby szafka się otworzyła. Z szafki wyjmij kanister. Idź do bramy ratusza. Zlikwiduj zombiaki i do środka. Zabierz książkę z posagu i skieruj się do fontanny (przy restauracji). Umieść w niej książkę i zabierz dysk. I znów do pomnika, daj mu dysk i weź akumulator. Idź do pomieszczenia z wiszącą klatką. Podejdź do windy i użyj akumulatora. Dojdź do elektrowni. Musisz otworzyć parę drzwi. Podejdź do konsolety i zacznij zabawę przekładniami. Kombinacja do pierwszych drzwi to: dół, góra, dół, góra, a do drugich: góra, dół, dół, dół. Teraz:

1 – Wywarzasz drzwi i uciekasz.

2 – Włączasz prąd.

Ad. 1 – Wybiegniesz i obleżą Cię zombiaki, ale rozwali je Nemesis (!?!).

Ad. 2 – Zagrożenie mija.

Wracaj do tramwaju. Po drodze weź wąż do wody (użyj „francuza"). Udaj się do Sales Office, po drodze zgaś pożar (wężem). Idź do biura. Po rozmowie z Nicholaiem weź pilota i włącz telewizor. Nazwa leku to hasło do komputera. Wpisz je, to drzwi się otworzą. Idź do końca, weź olej i proch. Gdy wtargną zombiaki, strzelaj do zaworów – para je wykończy. Napełnij kanister olejem i biegnij do tramwaju (uważaj na Nemesisa). Gdy będziesz w garażu, zacznie się trząść ziemia:

1 – Uskakujesz na bok.

2 – Spadasz.

Ad. 1 – Nemesis spadnie.

Ad. 2 – Nemesis upadnie ogłuszony.

Lepsza jest opcja nr 2, bo otrzymasz kolejny przedmiot. Nowym kluczem otwórz zielone drzwi i biegnij na koniec korytarza. Zabierz kamienie z posągów i podejdź do obrazów. Musisz tak umieścić kamienie, aby zegar pokazał godzinę 12:00. W zależności od tego, jaka jest godzina, musisz powkładać kamienie.

07:00 – Black, Silver, Gold

11:00 – Gold, Black, Silver

09:00 – Black, Gold, Silver

05:00 – Silver, Black, Gold

Gdy zegar wybije upragnioną godzinę, otrzymasz drugą zębatkę. Połącz ją z poprzednią i biegnij do wieży. Umieść tam połączone koło zębate. furtkę i zabierz trupowi klucz. Wróć na główny plac i udaj się w drugą stronę. Dojdziesz do maszyny zarządzającej wodą. Musisz poustawiać zębatki tak, aby woda opadła (czarne na górze, białe na dole). Zejdź na dół po drabinie. Przejdź kanałami na cmentarz. Omijając wychodzące z ziemi zombiaki, biegnij do domku. Znajdziesz metalowy pręt oraz skrzynie i maszynę do pisania. Ze skrzyni wyjmij zapalniczkę i użyj jej w kominku. To samo zrób z prętem. Będziesz mógł przejść do ukrytego pokoju. Weź wszystkie widoczne przedmioty (przeszukaj kurtkę) i klucz. Wyjdź. Pojawi się Nicholai. Po rozmowie przygotuj się i wybiegnij z domku. Czeka Cię walka.

Wielki robal powrócił i tym razem jest trudniej. Masz dwie metody. Kiedy odpadną mu macki, powtarzaj operację lub po prostu jeśli masz dużo amunicji, to zrób z niej użytek.

Z jednych zwłok wypada karta. Weź ją i w nogi – do pomieszczenia z parą. Użyj karty na windzie, na dół – weź z szafy wyrzutnię rakiet. Użyj karty na zamkniętych drzwiach.

A – Możesz spotkać Nicholaia.

B – Nie spotkać Nicholaia.

Ad. A – Po krótkiej pogawędce:

1 – Rozmawiasz z Nicholaiem.

2 – Walczysz z Nicholaiem.

Ad. 1 – Nicholai ucieknie.

Ad. 2 – Zabijesz go.

Ad. B – W kierunku miasta wystrzelono pocisk, weź radar i uciekaj.

Na dole biegnij do wyjścia. Dotrzesz do pomieszczenia z dużą ilością zwłok (w tym ciałem Tyranta). Podejdź do maszyny. Ma ona zbyt mało mocy, by ruszyć. Podbiegnij do pierwszej wystającej baterii i wepchnij ją. Powinien wypełznąć zdeformowany Nemesis. Zacznij strzelać ze wszystkiego, co masz. Gdy oberwie wystarczająco mocno, zacznie uciekać, wtedy dokończ sprawę z bateriami. Uaktywni się działo energetyczne, które rozwali tę paskudną mordę.

1 – Dobijasz Nemesisa.

2 – Uciekasz.

Niezależnie co zrobisz i tak zjedziesz windą i odlecisz.

The End?

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Ad. 1 – Idź do tramwaju.

Ad. 2 – Wejdź po drabinie i przez garaż przejdź do tramwaju.

Po drodze spotkasz Nemesisa, ale możesz go ominąć. Wkrótce ziemia znów zacznie się trząść i wpadniesz do dziury. Tu masz walkę z bosem – dużą gąsienicą. Musisz włączyć dwa przyciski w korytarzach, następnie ten przy drabinie, którą udasz się na górę.

Po wyjściu nareszcie dotrzesz do tramwaju. Użyj kabla, oleju i bezpiecznika. Pogadaj z Carlosem, biegnij do drugiego przedziału i wybiegnij z niego. Teraz:

1 – Hamulec awaryjny.

2 – Wyskakujesz przez okno

Ad. 1 – Tramwaj uderzy w wieżę zegarową. Wyjdź z pojazdu, wejdź do środka budynku. Z szafki w pokoju z maszyną do pisania weź kluczyk. Wyjdź do głównego hollu, weź mapę z biurka i broń ze zwłok. Idź do sypialni.

Ad. 2 – Wyjdź z pokoju i wróć do niego. Weź klucz. Wyjdź i – po spotykaniu z Carlosem – udaj się go głównego hollu. Weź mapę i wyrzutnię rakiet. Idź do pokoju z pianinem i do save roomu – masz kolejny kluczyk.

Wejdź po schodach na górę. Omiń pająki i przejdź przez drzwi. Użyj kluczyka, by opuścić drabinę. Wejdź po niej i podejdź do pozytywki. Puść melodię – kolejna zagadka. Musisz odegrać właściwą melodię. Weź kluczyk i połącz go z tym wybranym wcześniej. Zabierz koło zębate.

Po zejściu po drabinie spotkasz swojego wielbiciela.

1 – Włącz światło.

2 – Wrzucić kable do wody.

Warto zapisać stan gry. Zejdź na dół i przygotuj się na walkę.

Nemesis jest silny, ale powolny. Biegaj wokół niego (zachowując dystans) i strzelaj. Nie pozwól, aby Cię złapał.

Wydarzenia na 24h po RE2

Jill jest chora. Carlos chce jej pomóc. Mając nad nim kontrolę, pobiegnij do pomieszczenia z obrazami. Przesuń dzwon i biegnij do sztapla. Z pomieszczenia z windą weź dyktafon i mapę. Tego pierwszego użyj przy windzie. Wjedź na czwarte piętro i weź klucz, a z pierwszego pomieszczenia kod. Wejdź do drugiego pokoju, przesuń szafkę. Jeśli otrzymałeś kod 531, to dopchaj szafkę do lewego górnego rogu, jeśli 325 – dolny lewy, 104 – prawy dolny, 253 – prawy górny. Otworzy się sejf, wpisz kod – otrzymasz szczepionkę. Teraz na dół (piętro B1). Wejdź do pomieszczenia z dwoma zbiornikami wodnymi i wyjmij z szafki urządzenie – użyj go w maszynie. Spuść wodę z zbiorników i pobaw się przełącznikami: I w dół, III w dół, A w dół – kolejna szczepionka. Połącz obydwie i wybiegnij z pokoju (uważaj na żaby). Biegnij do Jill (uważaj na limit czasowy w szpitalu). W holu wieży zegarowej spotkasz znajomego. Możesz walczyć, ale nie warto, bo i tak nic nie dostajesz – po prostu omiń go. Podejdź do Jill – reszta zrobi się sama.

Jako Jill opróżnij skrzynie (koniecznie weź spinkę do włosów) i biegnij do szpitala. Gdy będziesz na placu, otwórz drzwi spinką i wejdź. Znajdziesz klucz do bramy obok. W parku zejdź schodami na dół, przejdź przez

Pierwsza to bieganie i strzelanie, druga to zestrzelenie kabla z latarni (kabel wpadnie do wody i robala porazi prąd).

Po pojedynku wejdź na górę – po kracie, która spadła. Użyj kluczyka, by otworzyć furtkę i zacznij spacer po moście. Kogo spotkasz?

1 – Spychasz Nemesisa z mostu.

2 – Sam zeskakujesz.

Ad. 1 – Biegnij do fabryki. Wejdź w otwarte drzwi. Po rozmowie z Carlosem weź klucz i pójdź do pokoju z parą. Przełącz przyciski tak, aby dostać się do pulpitu. Skorzystaj z niego, by otworzyć drzwi na niższym poziomie (jeśli przeszkadza Ci para, to próbuj na siłę – wciskając jednocześnie przycisk akcji). Wyjdź i idź do windy. Na dole przebiegnij obok zbiornika wodnego i dalej po schodach na dół. Idź tunelem na koniec. Trafisz do save roomu. Użyj go. Weź próbkę z pierwszej maszyny i podejdź do kolejnej. Użyj dysku i klucza, umieść próbkę. Na górze ekranu zobaczysz wzór, a poniżej trzy paski. Dopasuj je do wzoru. Weź klucz i wróć windą na górę.

Ad. 2 – Po wyjściu z rzeki idź do drabiny. Tunelem dotrzesz do save roomu. Weź dysk. I znowu zabawa z trzema paskami. Wyjdź z pomieszczenia i idź do windy. Zjedź na dół i wejdź do pomieszczenia z parą. Dalej jak w ad. 1.

Wróć do windy, zjedź na dół – do otwartych drzwi. Możesz natknąć się Nicholaia. Użyj dysku i idź w otwarte drzwi. Walka.

Uciekaj, a następnie ustawiaj się tak, aby móc strzelić do zaworu, gdy Nemesis podejdzie – żrąca ciecz go zrani.

SEKRETY

Opcje

Gdy za pierwszym razem ukończysz grę, zapisz stan. Masz nowe opcje: Continue, Restart Game, Mercenaries Game, Buy Item.

Continue – grasz dalej, a po kolejnym skończeniu masz nowe stroje i zakończenia.

Restart – grasz od początku bez żadnych dodatków.

Mercenaries Game – patrz początek tekstu.

Buy Item – pozwala na kupowanie przedmiotów.

Pamiątki

Po każdej walce z Nemesisem znajdziesz jakiś przedmiot. Oto ich lista: części A do Eagle, części B do Eagle, trójpak sprayów medycznych, części A do M37, części B do M37, trójpak sprayów medycznych, niekończąca się amunicja.

Dodatkowe stroje

Po skończeniu gry dostajesz klucz, którym możesz otworzyć butik ze strojami dla Jill. W zależności od tego, ile razy skończyłeś grę, na jakim poziomie i z jakim wynikiem, będziesz miał inną ilość strojów.

Konsolite

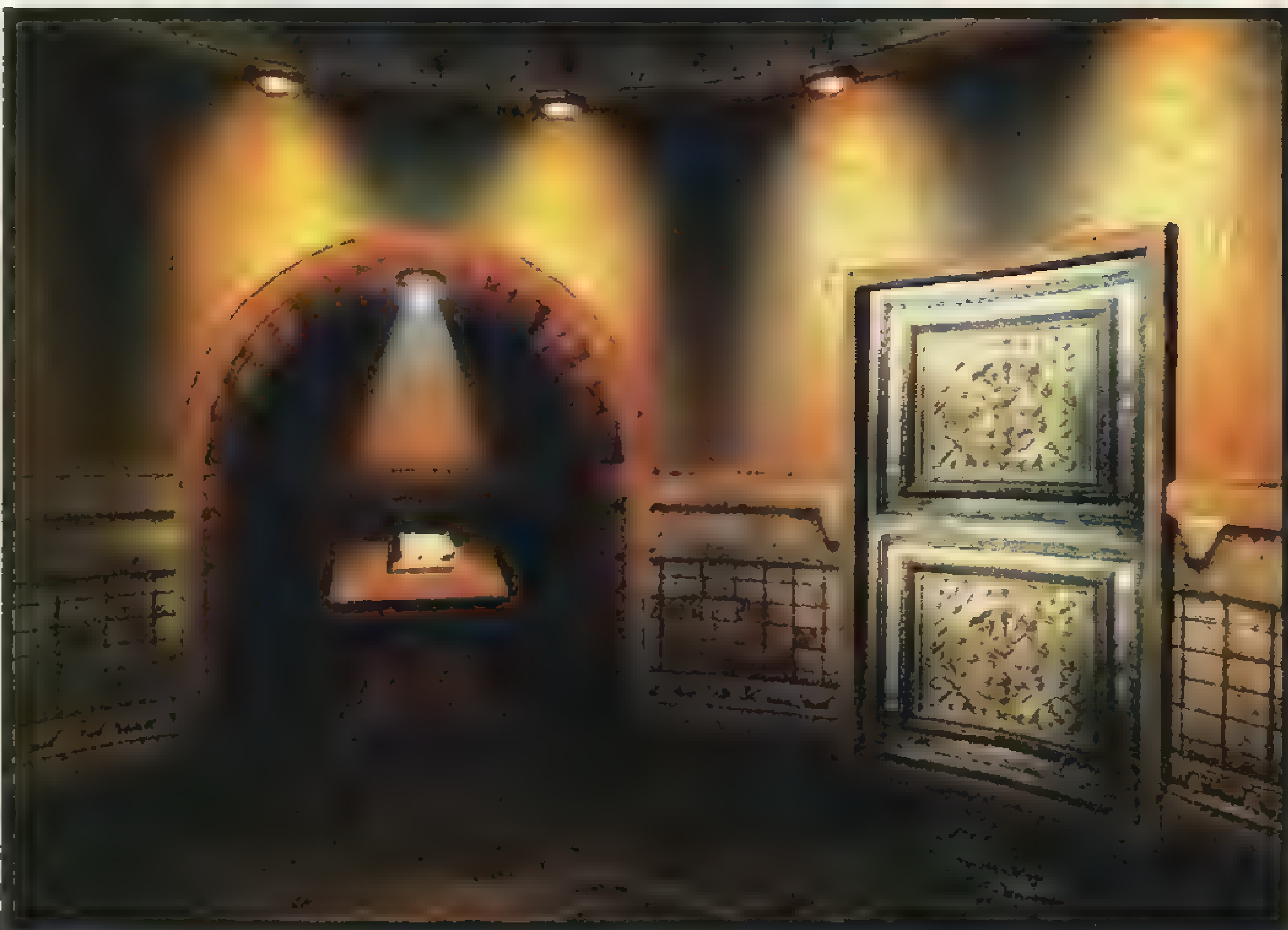
Capcom
www.capcom.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 8/10









Jeśli jesteś młodym fanem gier przygodowych, który został wychowany na „Atlantydach", wówczas niniejsze imadło z pewnością Ci pomoże rozwiązać zagwozdkę, jaką stanowi RealMYST. Jeśli jesteś weteranem, który pamięta jeszcze czasy pierwszej części tej gry, to wstydem byłoby z tego tekstu korzystać. Kim jesteś? Sam się przekonaj!

GŁÓWNA WYSPA

Podnieś notkę sprzed planetarium. Badając wyspę, odkryjesz, że jest 8 przełączników: falochron, wielkie koła zębate, planetarium, statek kosmiczny, mall z małym basenem i kolumnami, ceglany budynek, drewniana szopa i wieża zegarowa. Włącz każdy, kiedy tylko do niego dotrzesz (ten z wieży zegarowej zostaw sobie na później).

W falochronie znajduje się wejście do podziemnego pomieszczenia. Podejdź do projektora i wyłącz go, wciskając duży guzik na dole. Odwróć się. Na ścianie po lewej zauważysz kartkę papieru. Wciśnij zielony guzik w lewym górnym rogu – odsłoni się panel kontrolny. Wpisz liczbę przełączników (08), naciśnij guzik, by zamknąć panel i posłuchaj, jaką wiadomość mężczyzna przekazuje Catherinie.

W bibliotece na każdej ścianie znajdziesz coś ciekawego. Dopasuj niebieskie i czerwone strony do odpowiednich ksiąg. Każdy z braci chce mieć więcej stron. Na półce stoją cztery książki do przeczytania. Możesz sobie darować księgę z dziwnymi kwadratami – zostaw ją na później. Naszkicuj w notesie wszystkie interesujące diagramy z innych ksiąg.

Spójrz na mapę przy wejściu. Każdy z przełączników podświetla inną grupę budynków. Najedź na wieżę i kręć nią dopóty, dopóki nie zaświeci na czerwono. Możliwe są cztery „czerwone" pozycje, a każda z nich odpowiada miejscu ukrycia jednej z czterech ksiąg (okręt, ogromne drzewo, koła zębate, statek kosmiczny). Obrazy obok otwartej biblioteczki z książkami zamykają i otwierają znajdujące się za nimi tajemne przejścia. Idź do windy, zamknij drzwi i wciśnij guzik, by udać się do wieży. Jeśli poprawnie obróciłeś wieżę, drabina z „książką" powinna wskazać na miejsce ukrycia księgi, a ta z „kluczem" – naprowadzić Cię na rozwiązanie zagadki, jak zabrać księgę.

Statek

Idź do planetarium, wyłącz światła (kontakt jest przy drzwiach), usiądź w fotelu i kliknij panel kontrolny. Ustaw każdą z dat z rozwiązania zagadki (Oct 11, 1884 10:04 AM, Jan 17, 1207 5:46 AM i Nov 23, 9791 6:57 PM) i porównaj ukazującą się konstelację z jedną z tych, które znajdują się w księdze „Stoneship". Udaj się do kolumn w Mall i kliknij odpowiednie symbole (liść, wąż i żuk). Księga jest na statku, który się znów pojawia.

Drzewo

Idź do drewnianej chaty i wpisz kombinacje szyfru w sejfie przy drzwiach (7, 2, 4). Otwórz sejf, weź zapałkę i zapal ją o pudełko. Odwróć się i zapal światełko kontrolne w piecu. Przekręć pokrętło gazu w górę, aż do oporu (zielona ikonka). Poczekaj, aż ucichnie dudnienie, po czym przekręć pokrętło w dół, aż do oporu (czerwona ikonka) i SZYBKO wyjdź z chaty, a następnie wejdź do drzewa po prawej stronie (patrz: mapa z biblioteki), zanim „winda w drzewie" zjedzie pod ziemię. Jeśli nie możesz tego zrobić w tym tempie, to nie puszczaj gazu na cały regulator. Księga leży pod drzewem. Jeśli wjechałeś windą, naciśnij biały guzik po lewej stronie. To upuszcza parę i sprowadza drzewo do podziemia.

Koła zębate

Idź do wieży zegarowej, przy pomocy kół ustaw na zegarze godzinę 2:40, po czym wciśnij guzik. Wejdź do zegara i użyj dźwigni do ustawienia kół w pozycji 2, 2, 1. PRZYTRZYMAJ obie przednie dźwignie, aby przekręcić tylko środkowe koło. Kliknij pionową dźwignię po prawej stronie, by zresetować zagadkę. Księga znajduje się w wielkich kołach zębatych przy falochronie.

Statek kosmiczny

Idź do ceglanego budynku, ustaw generatory tak, by miały na wyjściu dokładnie 59 V (przyciski 1, 2, 3, 6, 7, 8 i 10 powinny być w porządku, kolejność jest wypisana na ścianie przy wyjściu z maszynowni). By się zorientować, jakie przyciski mają jakie napięcie, naciskaj je po prostu po kolei. Jeśli przekroczysz 59 V, to wyskoczą korki. Trzeba wspiąć się kolejno na dwa słupy elektryczne, jeden przy ceglanym budynku, drugi przy statku kosmicznym. Wciśnij wyłączniki, następnie wejdź do statku. Na organach zagraj melodię zapisaną w książce „Selenitic Age" i ustaw te same nuty na panelu kontrolnym statku. Jeśli nie masz słuchu, po prostu policz nuty od dołu (8, 20, 23, 13 i 6 – włącznie z pierwszą dolną). Gdy naciśniesz guzik, pojawi się książka.

STONESHIP AGE

Idź do drugiej części statku i spójrz przez teleskop. Znajdź latarnię (135 stopni). Idź do „pa-

rasolki" i wciśnij ostatni guzik po prawej stronie – opróżnisz w ten sposób latarnię z wody. Idź do piwnicy i wypompuj wodę z kufra (otwieraj i zamykaj zawór na dole). Wróć na górę i pozwól, by latarnia znów się wypełniła wodą. Otwórz pływający teraz kufer, weź klucz i otwórz latarnię. Włącz generator i naładuj akumulatory. Zwróć uwagę, że akumulator się rozładowuje, więc ruszaj się szybko! (Jeśli światła zgasną, wróć do generatora i włącz go ponownie).

Idź do „parasolki", naciśnij środkowy guzik, by osuszyć skałę, i wejdź do środka. Idź w dół, do końca tunelu, znajdź stronę dla któregoś z braci i zbadaj teren. W pokoju Achenara (to ten gdzie jest bałagan) w szufladzie powinieneś znaleźć połowę ważnej notatki. Treść całej – niżej. Wróć do obwiedzionego czerwona linią „panelu" w jednej ze ścian. Wewnątrz znajduje się róża wiatrów, taka jak w księdze „Stoneship". Wciśnij przycisk SE (odpowiedź na zagadkę znalezioną przy teleskopie podaje 135 stopni). To pozwoli zapalić światła łodzi podwodnej. Ostatnim przyciskiem z lewej strony wypompuj wodę ze statku i wejdź do środka. Kliknij biurko na dolnym poziomie – pojawi się księga prowadząca do Myst.

SELENITIC AGE

Znajdź 5 mikrofonów {(Woda, Ogień (grzmot), Zegar, Kryształ (flet), Wiatr)} i włącz każdy z nich. Przy „mikrofonach" kryształu i wody znajdziesz kolejno czerwone i niebieskie strony. Idź do wieży mikrofalowej przez tunel Wiatru i skieruj każdy z 5 mikrofonów w odpowiednim kierunku (użyj dźwięków, ikonek i miejsc, punkty koordynacyjne są następujące: Woda – 153.4, Ogień – 130.3, Zegar – 55.6, Kryształ – 15.0, Wiatr – 212.2). Wciśnij przycisk sigma. Uzyskasz sekwencję dźwięków konieczną do otwarcia drzwi obok statku kosmicznego (Kryształ, Woda, Wiatr, Ogień, Zegar). Idź dalej, wejdź do statku w podziemiach i wciśnij przycisk „Naprzód". Następnie uważnie słuchaj dźwięku, bo ten wskaże kierunek. Jeśli go nie dosłyszysz, wciśnij przycisk na głośniku. Dźwięki brzmią tak: „plink" dla północy (N), „Bluuup" dla zachodu (W), „Plonk" dla południa (S) i „Szszszsz" dla wschodu (E). Kombinacje tych dźwięków wskazują odpowiednie kierunki: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE. Wyjdź i znajdź księgę Myst.

MECHANICAL AGE

Strony dla braci znajdują się w tajemnych komnatach, do których wchodzi się z ich pokojów. Poszukaj w pobliżu „tronu" w każdym z nich. Podejdź do „tuby" i naciśnij przełącznik w holu. Podłoga odsłoni pokój na niższym poziomie. Zejdź tam i kręć tubę, aż ukaże się czerwona ikonka. Ale uważaj, by jej nie przekręcić poza ikonkę. Wróć na zewnątrz – zobaczysz, że w tubie jest winda. Znów naciśnij przycisk w ścianie, żeby zasunąć podłogę i wejdź do windy. Wciśnij górny przycisk, potem środkowy i wyjdź z windy, zanim ta zjedzie. Kontrolki obrotu budynku znajdują się nad windą. Wejdź do kontrolki i obróć wieżę na pozostałe dwie wyspy. Ich symbole kontroli znajdują się w pobliżu miejsca, w którym dostałeś się do Age (symbole poniżej). Skorzystaj z symulatora w pokoju Achenara, by poćwiczyć obroty wieżą. My posłużyliśmy się następującą metodą: ustaw lewą dźwignię o jedną podziałkę wyżej. Przytrzymaj prawą dźwignię u samej góry przez jakieś 7 sekund. Puść prawą dźwignię, po czym szybko opuść lewą dźwignię w dół. Ćwicz w symulatorze, dopóki nie osiągniesz odpowiedniej prędkości, bo w wieży nie będziesz mógł zobaczyć kierunku, jedynie poruszające się koła zębate. Kiedy wieża się zatrzyma, wyda dźwięk na oznaczenie kierunku świata, taki sam jak opisano w „Selenetic Age".

Panel kontrolny przy wejściu otwiera pokój, w którym znajduje się księga Myst. Oto symbole: O z odciętą dolną częścią, 2) trójkąt zwrócony w dół, prostokąt, trójkąt zwrócony w górę, 3) okrąg nad trzema trójkątami, 4) lewa połowa okręgu, wypełniona. Znaki łatwiej zauważyć, niż usłyszeć dźwięki. (UWAGA: błąd w grze nie pozwala Ci dojść do wyspy z użyciem dwóch ostatnich kodów. Postaraj się o fix z sumex–aim.stanford.edu).



REAL MYST

CHANNELWOOD AGE

Idź do wiatraka i odkręć hydrant w podłodze. Dźwignia do pociągnięcia to czerwony śledź. Wróć na dół i użyj przełączników w instalacji, aby kontrolować przepływ wody do pierwszej windy (ale nie do tej przy schodach!!). Wejdź do środka, zamknij drzwi i użyj dźwigni, by wjechać na górę. Tu znajdź kontrolki pozwalające zamykać i otwierać klatkę schodową. Zejdź po schodach. Otwórz drzwi i użyj przycisków instalacji, by wysłać wodę do generatora obok. Wejdź z powrotem po schodach i użyj najbliższej windy. Znajdź pokoje obu braci (oraz „świątynię" Achenara) – są tam ich strony. W pokoju Sirrusa (tym „porządnym") znajdź drugą część noty, którą znalazłeś w Stoneship Age.

Użyj przełączników do włączenia generatora, który samotnie stoi przy wejściu do tego świata. Włącz go i zobacz, jak z wody wyłania się kładka. Przejdź na drugą stronę inną aleją i znajdź korbę, by móc przedłużyć rurociąg do głównego poziomu. Użyj przełączników, by włączyć tam windę i pojedź na górę, aby znaleźć księgę Myst. (Jeśli masz problem z odgadnięciem kierunku płynącej wody, to słuchaj uważnie, kiedy przechodzisz koło rurociągu. Jeśli nie słychać płynącej wody, to znaczy, że ta część jest odcięta. Możesz także podążać z biegiem wody od młyna i sprawdzać po kolei każde skrzyżowanie).

KOŃCÓWKA / DUNNY AGE

Kiedy oddasz 4 strony któremuś z braci, usłyszysz tę samą informację: „idź do biblioteki, weź książkę z prawego końca środkowej półki i spójrz na diagram 158". Idź do komina, naciśnij guzik, wejdź w diagram poniżej, znowu wciśnij guzik, zobaczysz zieloną księgę („Dunny Age"), niebieską i czerwoną stronę.

Diagram 158 (klikaj na „X"):
XXOOOOXX
OXXOXOXX
XOXOOOXX
XOOXOOXX
XXOOXXOO
XXXXXOXO

Gra ma cztery zakończenia:
– oddaj ostatnią niebieską stronę (wpadniesz w pułapkę Achenara);
– oddaj ostatnią czerwoną stronę (wpadniesz w pułapkę Sirrusa);
– idź do Dunny bez żółtej strony (wpadniesz w pułapkę własnej głupoty);
– idź do Dunny z żółtą stroną (Tatuś wraca, niszczy obie księgi, winszuje Ci i prosi o udział w następnych przygodach).

Żółta strona jest w krypcie. Aby się tam dostać, postępuj zgodnie ze wskazówkami z 2 części noty („I" pokazuje, gdzie urywa się pierwsza cześć, ta ze Stoneship; druga cześć jest w Channelwood).

Nefliqus

Cyan
www.realmyst.com
DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 8,5/10





Wprawdzie ta gra nie jest jakaś arcytrudna, to jednak w trakcie rozgrywki można trafić na kilka sytuacji, w których można się zaciąć. Mam tylko jedną, banalną prośbę – nie korzystajcie z tego poradnika przez cały czas gry, a posiłkujcie się nim li tylko w sytuacjach krytycznych. Narrator potrafi być bardzo złośliwy, gdy grającemu zdarzają się pomyłki. Warto jest zatem gościa posłuchać.

Poza rzeczami uwzględnionymi w poniższym imadle, możesz spróbować zrobić w grze jeszcze tysiąc innych rzeczy – jednakże te, które zostały tu uwzględnione, są niezbędne do ukończenia MIŁOŚCI NA FALI. Polecam zwłaszcza udział w minikonkursie pt. „Gdzie jest Ogór?". Na statku HGW Babilon można znaleźć 32 ogóry. Miej zatem oczy otwarte!

OSTATNI ZAJAZD U WITKA

Sytuacja jest wyjątkowo kiepska. Jesteś przykuty do tandetnego łóżka, a niedopałek papierosa wzniecił w hotelowym pokoju poważny pożar. Trzeba się stąd zwijać! Z szafek przy łóżku zabierz szczypce i zestaw do tkania. Otwórz „Małą Prządkę" i pognij szczypcami znalezioną tam igłę. Tak skonstruowanym wytrychem otworzysz zamek krępujących Cię kajdanek. Stłucz szybę w drzwiach. Teraz jeszcze czeka Cię pokaleczenie zszywkami do papieru, lot z czterdziestego piętra i raczej mało bezpieczne lądowanie na kaktusie. No, ale przynajmniej przeżyłeś...



POKONAJ MISTRZA

Pierwszą lokacją, jaką powinieneś odwiedzić na statku, jest klub okrętowy. Tam dowiesz się wszystkiego, czego potrzebujesz. Gdy Robert skończy się produkować, wyjdź z klubu i pokręć się trochę po górnym pokładzie. Z szafki przeciwpożarowej zabierz szlauch, zaś z ogrodowej figury owcy – owoc kumkłata. Zamień jeszcze kilka słów z Jańcią (ona jest nienormalna, nie uważasz?) i zwijaj się do biblioteki. Przejrzyj książki na półkach (zwróć zwłaszcza uwagę na pozycje poświęcone awiacji i zabawie z elektromagnetyzmem), po czym zajrzyj do Wiktorii. Zamień z dziewczyną kilka słów i zabierz butelkę ze stołu. Jeszcze do niej wrócisz. Póki co, idź na basen. Po przeprawie z karkiem przy bramce będziesz mógł pogadać z Gosią Kroft – pisarką. Użyj komendy „Pchnij" lub „Popchnij" na zasłaniającej Gosię gałęzi. Z panną Kroft pogadaj o drinkach, Wielkiej Erekcji oraz o jej książce. Nie wybieraj jeszcze tematu „Fokker". Jak na razie, to by było tyle, jeśli chodzi o basen. Przed wyjściem z tej lokacji przejrzyj jeszcze „Życie na Bieżąco". Czas na odwiedzenie Twojej kabiny. Straszny tu syf, ale nie przejmuj się – w tym konkretnym miejscu nie spędzisz zbyt wiele czasu. Zabierz papier toaletowy i puszkę silikonu. Wracaj do Gosi (pchnij raz jeszcze gałąź) i zagaj ponownie o książkę. Powinieneś dostać „12 Erotycznych Przygód Herkulesa" – fajnie, co? Z tą książką pod pachą uderzaj do biblioteki. Wiktorię poproś o sprawdzenie czegoś w komputerze, po czym zabierz z biurka książkę, którą czytała. Podmień obwolutę „Dewocji i Dumy" na „12 Przygód". Wpadnij teraz do Mistrza Miłości 2000 i spróbuj swych sił. Kiedy już przestaniesz się oszukiwać, wracaj do Wiktorii. Łaał, ale się zmieniła! O czym można by tu z nią pogadać? Może spróbujesz o pogodzie? Cięcie. Budzisz się w swojej kabinie. Wróć do biblioteki i dokończ rozmowę z Wiki – musisz namówić ją, aby załatwiła Mistrza Miłości na Twój rachunek (sam w życiu nie zdobędziesz w tej konkurencji najwyższego wyniku). W ten sposób wygrałeś pierwszy konkurs.

BĄDŹ MODNY, BĄDŹ POPULARNY

Idź do sali, gdzie komputer ma ocenić, czy ubierasz się wystrzałowo. Rozepnij rozporek manekina i wsadź tam kartę. Lepiej nie komentować, więc gdy tylko analiza dobiegnie końca, idź do sali balowej im. kapitana Ahaba. Pogadaj z Asią Dyktator na wszystkie tematy. Idź teraz do Rzeźbos Ogrodos i z rzeźby po prawej zabierz kości do gry. Zaowocuje to niezłą katastrofą, więc najlepiej będzie, jak opuścisz na chwilę to pomieszczenie. Gdy już tam wrócisz, wejdź na rusztowanie i zabierz co możesz ze skrzynki na narzędzia. Idź teraz kasyna, później po schodach w dół. Pancerne drzwi są niedomknięte, więc wystarczy, że je po prostu popchniesz. Brawo, dostałeś się do kanciapy pracowników! Aby to uczcić, zabierz kabel z zaciskami z tablicy korkowej i żel KZ ze stołu. Idź teraz na najwyższy poziom statku. Śrubokrętem otworzysz skrzynkę kontrolną – zaopatrz ją w kable z zaciskami i uderzaj do okrętowej knajpy. Przyjrzyj się niknącym w oddali drzwiom, po czym skieruj się do Kosimazakiego – gościa obsługującego Świnię 2000. Każ się mu obsługiwać tak długo, aż facet nie wytrzyma i gdzieś sobie pójdzie. Wtedy zabierz ze stołu nóż – przyda Ci się już za chwilę. Wracaj na najwyższy poziom Babilonu i wejdź na maszt. Potnij żagiel i nie przejmuj się tym, że będziesz musiał spędzić noc na świeżym powietrzu. Gdy już dojdziesz do siebie, idź do Asi. Pogadaj z nią o poliestrze i daj jej żagiel. Tym sposobem zostaniesz bez ciuchów. Kolejne upokorzenie, na pewno nie ostatnie. Wracaj do sali balowej i przeczytaj notkę na odrzwiach. Okaże się, że pokaz mody już się zaczął, więc wbij się do środka tylnim wejściem. Rozszalała widownia zedrze z Ciebie garniak, więc znowu staniesz przed światem nago. Nic to. Ubierz się i stań raz jeszcze do Konkursu na Najlepiej Ubranego Mężczyznę. Tym razem wygrasz.

BRZĘK TALARÓW

Idź do stołówki i trzykrotnie kliknij dip fasolowy. Napakowany fasolą ruszaj do kasyna i stań w tłumie facetów w czerni. Natrętów pozbędziesz się, jeśli zatrujesz atmosferę. Kości dekoracyjne potraktuj papierem toaletowym. Pogadaj z krupierem. Gdy tak będziesz sobie wygrywał, na scenę wkroczy Mariola i wyzwie Cię na pojedynek. Rozwalając ją w rozbierane kości, wygrasz okrętowy konkurs hazardu. Podczas gry z Mariolą bardzo przydaje się kombinacja klawiszy CTRL i C – jeśli się jej używa, to przegrana byłaby niesamowitym osiągnięciem.

STALOWA PODKOWA (SMACZNA I ZDROWA)

Idź do kajuty Marioli. Zabierz „Hiszpańską Muchę" i idź do Jańci. Spytaj ją o chłopca pokładowego oraz o kanciapę pracowników. Ruszaj do kanciapy i spróbuj szczęścia z drugą szafką od lewej w dolnym rzędzie. Nie wyszło? Trudno, wracaj do Janiny i pogadaj z nią o szafkach oraz o kodzie numerycznym. Jańcia poda Ci kod do szafki Xqwztsa (38–24–36), dzięki któremu będziesz mógł dostać się do kryjówki Szarej Eminencji HGW Babilon. Z Ekskwasem pogadaj o świńskich zdjęciach i o sposobach ich robienia. Okaże się, że Ksewets potrzebuje Twojego paszportu – dokument ten musisz wydobyć z rąk Recepcjonisty Roberta. Oczywiście, nie odda Ci go po dobroci (czemu nie jesteś zdziwiony?). Skorzystaj z publicznego telefonu i zadzwoń do recepcji sześć razy (za szóstym Larry zacznie

ściemniać coś o Okrętowym Biurze Śledczym). Z Jańcią pogadaj raz jeszcze o Xqwztsie, po czym wróć do Roberta i spytaj go o paszport. Żeby go odzyskać, musisz pokazać mu swój dokument tożsamości ze zdjęciem. Dobra. Skoro Robert chce takowego, to będzie go miał. Na świńskie zdjęcie wylej zawartość butelki z biblioteki, a następnie przyklej je do Twojej karty–klucza. Machnij recepcjoniście legitką przed nosem, po czym zanieś paszport Ksewetsowi. Facet pryśnie wraz z Twoim paszportem, ale Ty będziesz mógł zabrać przynajmniej jego klucz uniwersalny.

Idź teraz do kabiny 0. Przykręć szlauch do rury odpływowej, zaś jego drugi koniec do rury przy schodach. cze pobaw się pilotem. Wsadź kartę do czytnika i wygraj kolejną konkurencję. Brawo!

KINGPIN (REMIX)

Jeśli chcesz, możesz posłuchać dowcipów w klubie okrętowym, ale raczej szybko z tego zrezygnujesz – o tym mogę Cię zapewnić. Spróbuj za to swoich sił w grze w kręgle. Nie pójdzie Ci najlepiej, więc lepiej odpuść sobie tę zabawę – przynajmniej na razie. W stołówce zjedz jeszcze trochę dipu i idź do kryjówki Xqztsa. Śrubokrętem otworzysz kratę wentylacyjną – dostaniesz się nią do ciemnego pomieszczenia. Aby zwrócić na siebie uwagę zebranych, wykonaj następującą akcję – wypuść gazy, po czym się rozbierz (tak, to fakt ni. Kręgle spryskaj dezodorantem, a chusteczkę wysmaruj żelem KZ (będzie fajnie, jeśli wiesz, co z nią zrobić). To powinno załatwić sprawę. Włóż kartę do czytnika w kręgielni, zagraj i wygraj. Czas na następną konkurencję.

GOTOWANIE NA EKRANIE (MONITORA)

Czas odwiedzić kuchnię. Zabierz kocioł, rybę i sól. To całkiem niezła porcja składników do ugotowania najlepszej potrawy świata – a w każdym razie całkiem niezły początek. Pobaw się trochę Kawiorem 2000 i idź do kojca bobrów wenezuelskich (to jedna z ładowni na rufie). Przeczytaj kartę z gazety (tylko tyle pozostało po tej nieświeżej ry-

MIŁOŚĆ NA FALI
LARRY 7 PL

Spuść wodę. Idź teraz do Dzbanuszków (to te laski, które wygrzewają się w baseniku za strefą do rzucania podków). Pogadaj z nimi. Po tej ciężkiej rozmowie warto by przepłukać nieco gardło. W klubie „Młody, Dumny Żeglarz" znajdziesz barmana Zenka. Poproś go o Wielką Erekcję (to nazwa drinka, więc się nie śmiej :). Gdy barmana nie będzie w okolicy, zajrzyj do szatni Dzbanuszków. Na stole stoi puszka dezodorantu – podmień ją na silikon (w końcu obie puszki wyglądają tak samo). Naciśnij jeszcze czerwony guzik i zmywaj się stamtąd. Platforma z oświetleniem scenicznym zjedzie na dół, więc skorzystaj z okazji i przyjrzyj się żarówkom. Wykręć jupiter i podmień go na lampę grzewczą ze stanowiska Kosimazakiego. Jak już się z tym uporasz, zamów u barmana kolejną Erekcję. Korzystając z chwili nieuwagi Zenka, wbij się do przebieralni Dzbanuszków i wciśnij ponownie czerwony guzik. Teraz możesz pokręcić się trochę po statku, lecz wracaj szybko do klubu okrętowego, bo Dzbanuszki będą grały tam koncert. Przygotuj się na niezapomniane przeżycia – cokolwiek by się nie działo, stracisz ciuchy.

Wracaj do „Młodego, Dumnego Żeglarza". Ze sceny zabierz światełka i pilota – na próbę możesz go włączyć. Wejdź na rusztowanie (Los Rzeźbos Ogrodos) i owiń światełka na wystającym z sufitu kołku. Pobaw się teraz pilotem. Idź do miejsca, gdzie goście statku zwykli rzucać podkowami i raz jesz- – programiści to chorzy ludzie!). Dostaniesz za to 11 punktów, chociaż i tym razem skończysz z gołym tyłkiem. No cóż, z powrotem do kabiny numer 0. Tym razem jednak, nie będziesz sam. Twój gość ma bardzo przekonujące argumenty, więc zdecydujesz się pomóc tej biednej, zdezorientowanej kobiecie. Gdy Cię opuści, podnieś z podłogi jej chusteczkę. Powąchaj ją.

Wracaj do sali, z której ostatnio Cię wywalili. Obejrzyj krzesła i zabierz polisę ubezpieczeniową – powinieneś ją przejrzeć. Idź teraz do Roberta i spytaj się go o Boningów. Oczywiście, recepcjonista nie będzie chciał Ci podać ich numeru. No dobrze, trzeba więc spróbować inaczej. Skorzystaj z automatu telefonicznego i poproś Roberta o połączenie z pokojem Boningów (po dwakroć). Idź teraz do recepcjonisty i poproś go o sprawdzenie stanu Twego konta. Gdy go nie będzie, obejrzyj telefon i wciśnij klawisz REDIAL, aby zobaczyć ostatni wybrany numer. Już wiesz, gdzie mieszka Twoja tajemnicza znajoma. Skoro już wiesz, to należałoby ją odwiedzić, nie sądzisz? Wejdź do apartamentu, powąchaj łóżko i wbij się do pościeli. Stary, nawet nie wyobrażasz sobie, jaki straszny niefart Cię spotkał!

To było ciężkie przeżycie. Szkoda też starszego pana... Musisz jednak wrócić do kabiny Boningów. Pokaż Annette polisę ubezpieczeniową. Zostaniesz szybko spławiony – trochę to smutne, ale zważ, że zarobiłeś właśnie mnóstwo forsy. Uniwersalnym kluczem otworzysz maszynownię kręgiel- bie ze stołu w kuchni) i wydój któregokolwiek bobra (!!!). Idź teraz do Gosi (warto przesunąć gałąź). Pogadaj z nią o Fokkerze i zaproś ją do swojej kabiny. Kurczę, znowu problemy! Żeby dziewucha poszła z Tobą, musisz odnaleźć jej walizkę – Gosia tak bardzo uwielbia nudyzm, że zdecydowała się oddać wszystkie swoje ciuchy do przechowania, ale nie wie, bidula, gdzie ich szukać. Hej, przecież nie takie rzeczy się robiło! Idź do ładowni dziobowej, to walizka panny Kroft sama się znajdzie (tak jakby). Wracaj do Gosiuchny i dosyp jej „Johambiny" do drinka, po czym sam go wypij (niezła bzdura, nie uważasz?). Teraz powiedz Gosi o walizce i... znajdziecie się w Twojej kabinie.

Naga Gosia Kroft pod prysznicem, Tobie się nudzi i postępuje ogólna konsternacja. Aby przerwać tę niemoc, spuść wodę w toalecie (teraz już wiesz, po co było to całe zamieszanie ze szlauchem). Gosia opuści Cię z krzykiem, więc też wyjdź się przewietrzyć. Najlepiej do baru – tu zamów u Zenka sok cytrynowy. Wracaj teraz do swojego dominium. Zabierz śluz spod prysznica i ruszaj do kuchni. Ze śluzu, mleka i maszyny o nazwie Cyber Ser 2000 zrobisz... Bobrzy Ser Po Wenezuelsku. Do gotowej potrawy dodaj jeszcze sok cytrynowy, kumkłaty i „Muchę". Tę jakże złożoną potrawę przedstaw sędziom Konkursu Gotowania. Po raz kolejny jesteś górą. Czyż to nie fajne uczucie?

No i doszedłeś do finału gry. Jej ukończenie to już tylko formalność. Wejdź na najwyższy poziom statku i podejdź do tylnego wejścia. Zapukaj do drzwi obok tablicy z punktacjami i wejdź do środka. Potem już tylko schody i oto stajesz przed panią kapitan Kasią – celem Twych absurdalnych zmagań. Jeszcze tylko jedna rzecz pozostała Ci do wykonania. Pamiętaj, że najważniejsze, to zrobić dobre pierwsze wrażenie. Lody przełamiesz, wręczając pani kapitan pakiet akcji. I oto ukończyłeś grę. Możesz już iść spać.

Anzelmo von Dirt

Sierra
www.sierra.com
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

CZ. 2

Na zamek Nalii prowadzi tajne przejście (2) na północny wschód od palisady (1). Na mapie są jeszcze punkty 3 i 4, do których dostaniesz się później. Pod numerem 3 są psy – należy je zabić i zabrać mięso, 4 to kołowrót zwodzonego mostu – jeśli go użyjesz na zamku, znajdzie się kapitan Arat i jego ludzie, ale pojawią się też trolle. Kiedy skorzystasz z tajnego przejścia, znajdziesz się wewnątrz zamku, na pierwszym piętrze.

ZAMEK NALII - I PIĘTRO

Tu czeka Cię kilka walk z trollami. W punkcie oznaczonym jako 1 musisz otworzyć wytrychem zamek do pokoju numer 2. Rozmawiając ze służącym Nalii, Dalesonem (3), bądź grzeczny, bo inaczej stracisz na reputacji. W dużej komnacie (6) walczysz z trollami, a na północ masz dwa ważne punkty. Kuźnia (4) na razie nie będzie Ci przydatna, ale musisz tam koniecznie jeszcze kiedyś wrócić. Natomiast w pokoju obok (5) jest pierścień oraz pierwsza część Flail. Na południe jest wyjście na dziedziniec (7). Zabij psy, zabierz mięso i otwórz most zwodzony. Trzy pokoje najdalej na wschód to kibel (8), który możesz przeszukać (ja tego nie zrobiłem, więc nie mam pojęcia, co tam możesz znaleźć), kuchnia (9), w której należy przyrządzić psie mięso, oraz wejście na II piętro (10).



ZAMEK NALII - II PIĘTRO

Aby spenetrować całą tę lokację, trzeba odkryć jej tajne przejścia. Kiedy znajdziesz się już na II piętrze (1), przejdź do sali, w której jest mag Yuan–Ti (2), i szybko go załatw, bo rzuca nieprzyjemne czary. Zabierz Keep Key. W pokoju numer 3 masz ogniowe pułapki i ukryte drzwi do nowego korytarza (4). Bardzo ważne jest pokonanie zdrajcy Glaciasa (6) i znalezienie drugiej części Flail. Na tym poziomie możesz też porozmawiać z ciotką Nalii (8). Jest ona tak denerwująca, że najchętniej rozpłatałoby się ją mieczem – niestety, trzeba być grzecznym, bo inaczej Nalia odejdzie. W komnacie lady Delcii jest tajne przejście i ukryte drzwi do piwnic (jedyny sposób, by tam się dostać).



Jednak zdecydowanie najciekawsza jest duża sala (10) wypełniona golemami. Trzy kolumny na jej końcu kryją skrytki z cennymi przedmiotami – w tej najbardziej na prawo jest trzeci element Flail i znakomity łuk. Problem tylko w tym, że kiedy otworzysz pierwszą skrytkę, golemy ruszają do ataku, a jako że są odporne na większość broni i wszystkie czary, walka z nimi nie ma sensu. Jak więc zabrać przedmioty?

Ustaw grupę koło wyjścia z poziomu (9), a do sali golemów wyślij tylko postać z największą liczbą HP i najniższym AC. Na bohatera rzuć Haste lub daj mu miksturę przyspieszającą. Podejdź do pierwszej skrytki, otwórz ją, zatrzymaj czas (spacją) i zabierz przedmiot, przemknij do kolejnej skrytki itd. Potem natychmiast wiej z tego poziomu. Za mną na następny poziom polazły dwa golemy. Grupa szybko je zabiła, ale ponieważ nastąpiło to w dość dużym zamieszaniu, nie jestem pewien, jaka broń okazała się przeciw nim skuteczna. Wydaje mi się, że była to maczuga.

ZAMEK NALII - PIWNICE

Kiedy wejdziesz do piwnic (1), spotkasz nie tylko trolle (2), ale również Umber Hulki (3 i 4). W pomieszczeniu numer 5 jest zadanie, którego ja nie zrobiłem, więc opisuję je, znając jego rozwiązanie tylko z drugiej ręki. Tu właśnie przyda się psie mięso, przygotowane uprzednio w kuchni. Kiedy je położysz (użyj do tego zadania złodzieja albo rangera), to kreatury zasadzą się tam i nie będą Ci już zawadzać w innych miejscach. Ostateczną walkę z szefem trolli Torgalem masz w dużej sali (6). Ja poradziłem sobie w sposób dość perfidny. Zresztą stosowałem go w tej grze dość często. Otóż otworzyłem drzwi, wpuściłem „chmurkę" V poziomu, zamknąłem drzwi i potem już tylko obserwowałem komunikaty o obrażeniach Torgala. Zaś po jego śmierci otworzyłem drzwi i miałem już tylko krótką rozprawę z jego podwładnymi

I ostatnia sprawa na tym etapie. Kiedy już masz trzy części Flail, KONIECZNIE odwiedź kuźnię!!! Będziesz miał niezłą broń!

UMAR HILLS

W mieście spotkałeś zapewne Delona. Ten poprosi Cię, byś ratował jego wioskę Imnesvale w Umar Hills. Ponieważ jest to niedaleko zamku Nalii, spokojnie możesz się tam wybrać. W Imnesvale ludzie i bydło są porywani przez jakieś nieznane siły. Niektórzy podejrzewają ogry z północy, inni stada wilków, jeszcze inni sądzą, że powróciła antyczna wiedźma. Na początku porozmawiaj ze wszystkimi, a następnie odwiedź dom sołtysa (5) oraz położoną na północ od niego siedzibę czarodzieja (6). Możesz też odpocząć i zrobić zakupy w tawernie (4). Czarodziej poprosi, abyś przyniósł mu krew Mimika.

Na północ od wioski znajdziesz stadko niesympatycznie wyglądających kreatur, dowodzonych przez ogra imieniem Medulf. Porozmawiaj z nimi. Okaże się, że chcą żyć





kiem porozmawiać. Cóż, trzeba załatwić go standardowo. Haste na całą grupę i do ataku! Tylko słabszych ustawić tak, by wróg nie trafił ich czarami. Kiedy czarodziej zostanie pokonany, wygłosi długą i wzruszającą gadkę, w której przedstawi jednocześnie nowe zadanie dla Ciebie. Wróć do pomieszczenia z runami (9) i ponaciskaj je w następującej kolejności: północ, południe, wschód, zachód. Zejdziesz do korytarza, za drzwiami masz walkę z Tolgeriasem oraz towarzyszącym mu magiem. To jest naprawdę trudne, bo obaj otaczają się zaklęciami ochronnymi, na do-

nie komnaty i stocz walki ze stworzeniami ognia i lodu. Wróć na górę i idź do wyjścia (0). Jednak wyjdziesz nie do miasta, lecz do następnego planu. Tutaj są demony, impy i mnóstwo innych nieciekawych stworzeń. Twoim zadaniem jest zabicie demona (pałęta się niedaleko wejścia) i zabranie jego serca. Dalej nie musisz już zwiedzać tej lokacji, chyba że chcesz zarobić dodatkowe punkty doświadczenia (jest tam jeszcze jeden demon i sporo pomniejszych istot).

Teraz musisz uaktywnić „reaktor". Przejdź przez drzwi numer 10, zejdź do komnaty, w której zabiłeś Tolgeriasa, i wejdź do ogniowego pomieszczenia. Na północy są drzwi do komnaty z „reaktorem" po środku (golemy!). Nie zapomnij zabrać ukrytego skarbu! Po aktywacji „reaktora" wróć do Lavoka i zgódź się zabrać jego ciało. Przy

BALDUR'S GATE 2
SHADOWS OF AMN

z ludźmi w pokoju, handlować z nimi i nawet zobowiązują się do strzeżenia wioski. Ich szef poprosi, abyś zaniósł tę wiadomość sołtysowi. Na północy odkryjesz jaskinię (2), w której zobaczysz sporą skrzynię i leżące obok niej przedmioty. Kiedy zechcesz otworzyć skrzynię, pojawi się Mimik. Zabij go – zdobędziesz w ten sposób jego krew. Na południowy zachód od wioski jest opustoszały dom rangera o imieniu Merella (1). Znajdziesz tam pewną księgę. Kiedy włączysz ją do ekwipunku, na mapie pojawi się nowa lokacja: Ruiny Świątyni. Na północnym zachodzie (3) jest dom, w którym ukrywa się Valygar. Jeśli nawet na razie nie chcesz włączyć go jeszcze do drużyny, to przynajmniej wysłuchaj jego historii – bądź miły i umów się z nim w jego domu w mieście. Obok tego miejsca spotkasz też rangerów. Jeśli nie chcesz się z nimi bić, to powiedz im po prostu, że nie jesteś taki, jak myślą. I już, odczepią się.

PLANAR SPHERE

Aby tu wejść, musisz mieć w grupie Valygara (patrz – Umar Hills; jeśli go jeszcze nie masz, to jest w mieście, w domu na terenie doków, na I piętrze). Wejście do Planar Sphere jest w slumsach, na północy. Kiedy już tam się znajdziesz (0), zobaczysz pokój po lewej (1). Tam golem pilnuje skrzyń ze skarbami (m.in. ramieniem golema). Za północnym korytarzem natkniesz się na Reynę i dwóch solamnijskich rycerzy (2). Porozmawiaj z nimi. Za drzwiami po lewej (3) czeka Cię walka z halflingami. Dalej natkniesz się na kapłanów i czarodziei (11 i 4) – to dużo trudniejsza walka. Na północy masz komnatę z bezużytecznym golemem (4). Aby go uruchomić, musisz znaleźć jego głowę (bo ramię już masz) w pomieszczeniu numer 7 – jest w skrytce, strzeżona przez kamienne golemy.

Przedtem jeszcze w pokoju numer 5 znajdziesz trzy piece. Do każdego z nich należy włożyć trzy znalezione bryłki węgla. Nie mam pojęcia, co daje wykonanie tego zadania. Prócz tego, że z każdego pieca wyłania się ogniowy żywiołak.

Kiedy już znajdziesz głowę i ramię golema, to kliknij baniaki w pokoju numer 4. Golem zacznie funkcjonować i ruszy, by otworzy drzwi znajdujące się pod koniec korytarza (6). Ale jeszcze przedtem zdezaktywuj bardzo niebezpieczną pułapkę na korytarzu. Golem dojdzie do pomieszczenia numer 8 i tam rozprawi się ze stworzeniem zwanym Elder Orb (coś na kształt beholdera). W Navigator's Room na podwyższeniu stoi Lavok – krewniak Valygara i osoba, której szukasz. Ja oczywiście próbowałem go zabić, stosując moją ulubioną sztuczkę, czyli wrzucając do komnaty „chmurkę" V poziomu. Czar zadziałał, gość leżał na podłodze, ale... po prostu nie dawało się go unicestwić! Cała drużyna znęcała się nad nim przez kilka minut, ale jego stan ciągle określany był jako „near death". Niestety, w ten sposób można zablokować się w grze, ponieważ później nie można już z Lavo-

datek mag przywyła potwory, a Tolgerias rzuca bardzo silne czary (trafiające



nawet na kilkadziesiąt HP – w ten sposób słabszych członków drużyny likwiduje w oka mgnieniu!). Kilka razy podchodziłem do tej walki i w końcu zauważyłem, że najlepiej przygotować maksymalnie dużo pająków (a nie szkieletów!) i w pierwszej kolejności zniszczyć maga, aby nie przyzywał potworów. Drużynę trzeba tak rozstawić, aby jak najdalej od wroga znaleźli się najsłabsi. Kiedy czary ochronne przestaną działać, Tolgerias szybko padnie. Odwiedź sąsied-

wejściu do Planar Sphere Lavok podziękuje Ci za przysługę i umrze. Grupa otrzyma punkty doświadczenia, a Valygar pozostanie w drużynie.

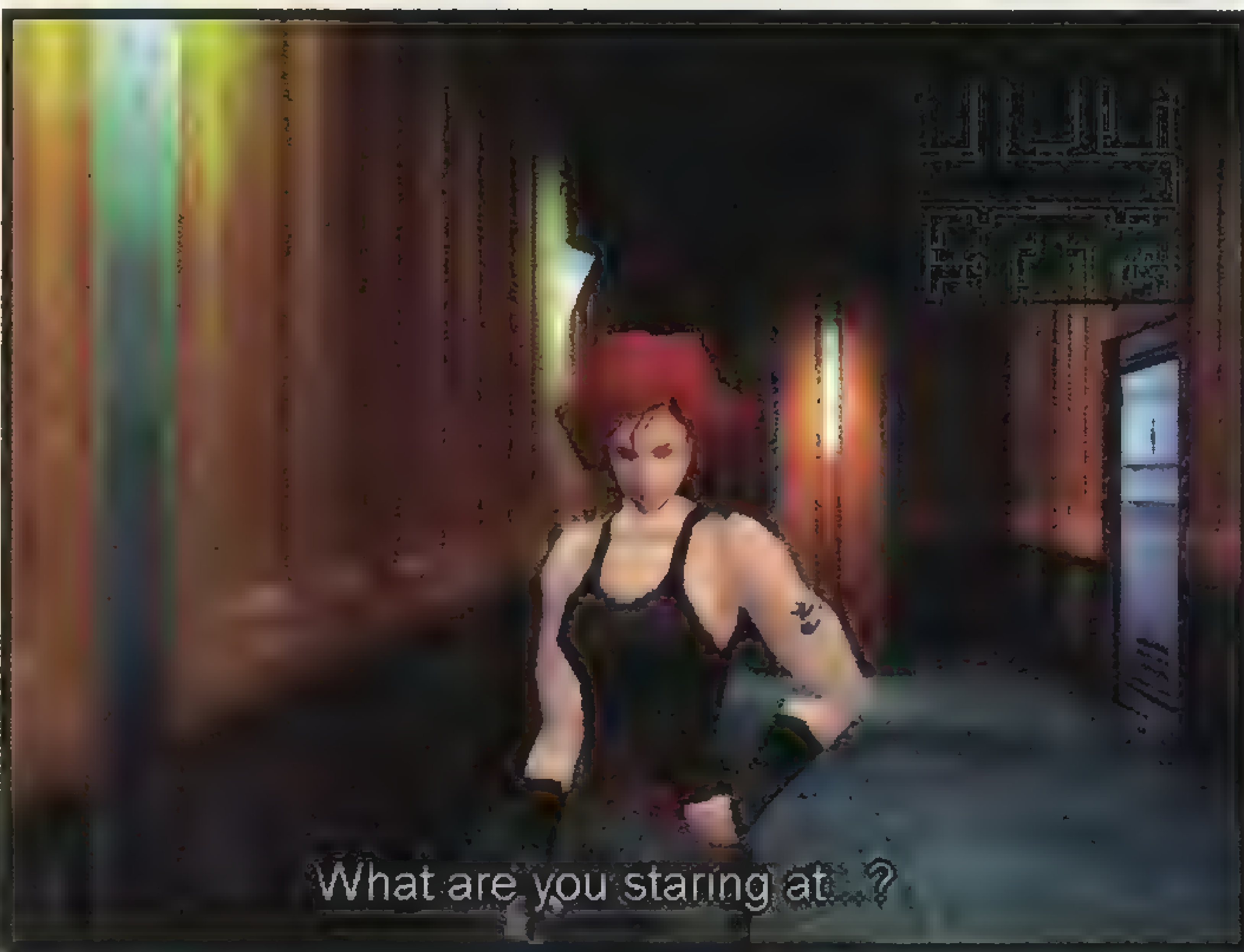
Cdn.

Randal

Black Isle/Interplay
www.interplay.com/bgate2
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

OCENA: 9/10





CZ. 2

Witam ponownie! Po raz drugi i zarazem ostatni. W poprzednim numerze przedstawiłem Wam kompletny opis przejścia gry METAL GEAR SOLID oraz opisałem wszystkie przedmioty, które można znaleźć w trakcie rozgrywki. Dzisiaj natomiast zajmę się omówieniem wszystkich sekretów, jakie można odkryć podczas przechodzenia tej świetnej gry. Życzę miłej lektury i... powodzenia!

PRZEDMIOTY SPECJALNE

Jest ich w METAL GEAR SOLID niewiele, ale za to są naprawdę bardzo przydatne. Oto ich lista i sposoby, w jakie można je zdobyć.

Bandana – wstążka, dzięki której podczas gry nigdy nie skończy Ci się amunicja. Gadżet bardzo przydatny, zwłaszcza podczas walk z bossami. Jeśli nie poddasz się w czasie tortur i uratujesz Meryl, to otrzymasz od niej bandanę na samym końcu gry. Gdy rozpoczniesz od nowo utworzonego save`a, pojawi się po prostu w ekwipunku.

Stealth Camouflage – kamuflaż termooptyczny á la Predator – jeśli go założysz, stajesz się niewidzialny. Niestety, nie działa podczas walk z bossami. Jeśli się poddasz na torturach i nie uratujesz Meryl, to otrzymasz go od Otacona na samym końcu gry. Gdy rozpoczniesz od nowo utworzonego save`a, pojawi się po prostu w ekwipunku.

Camera – aparat fotograficzny, który pozwala robić zdjęcia w każdym (no, prawie) momencie. Udaj się do zbrojowni, w miejsce zaraz obok tego, gdzie walczyłeś z Ocelotem. Jeśli nie widzisz przejścia, użyj C4 na świeżo pomalowanej ścianie. Teraz przejdź przez utworzony w ten sposób otwór. Uważając na kamery, wejdź do pomieszczenia ukrytego za drzwiami nr 6 (żeby to zrobić, będziesz potrzebował karty o takim samym numerze).

Ranga	EASY	NORMAL	HARD	EXTREME
1	Hound	Doberman	Fox	Big Boss
2	Pigeon	Falcon	Hawk	Eagle
3	Piranha	Shark	Jaws	Orca
4	Pig	Elephant	Mammoth	Whale
5	Cat	Deer	Zebra	Hippopotamus
6	Koala	Capibara	Sloth	Giant Panda
7	Chicken	Mouse	Rabbit	Ostrich
8	Puma	Leopard	Panther	Jaguar
9	Komodo	Dragon	Iguana	Crocodile
10	Mongoose	Hyena	Jackal	Tasmanian Devil
11	Spider	Tarantula	Centipede	Scorpion
12	Flying Squirrel	Bat	Flying Fox	Night Fox

TRYBY SPECJALNE

Tych także jest w METAL GEAR SOLID niewiele, ale zawsze coś jest. Wszystkie tryby (poza Extreme Mode) są ukryte w opcji Extra.

Extreme Mode – dodatkowy poziom trudności, dwa razy trudniejszy niż Hard: brak radaru, racje można zdobyć tylko zabijając strażników, przeciwnicy są potężniejsi, jest o wiele mniej żywności oraz amunicji – ogólnie rzecz biorąc, tylko dla twardzieli i maniaków. Zdobędziesz go, jeśli ukończysz grę na poziomie wyższym niż Very Easy.

Demo Theater Mode – pozwala na obejrzenie wszystkich filmików i odsłuchanie wszystkich rozmów przez codek. Występuje w dwóch wersjach: Roll A i Roll B. Pierwszą uzyskujesz, gdy ukończysz grę z dobrym zakończeniem, a drugą, gdy dostaniesz złe zakończenie. Jak zdobyć? Po prostu ukończ grę na poziomie wyższym niż Very Easy.

Photo Album Mode – pozwala na oglądanie zrobionych wcześniej zdjęć oraz odprawianie egzorcyzmów. Jak zdobyć? Po prostu ukończ grę na poziomie wyższym niż Very Easy i nie zapomnij o zabraniu po drodze aparatu fotograficznego (Camera).

FPP – Chcesz sobie pograć w METAL GEAR SOLID tak, jakbyś grał w QUAKE'A lub DOOMA? Spoko, nie ma sprawy! Wystarczy, że raz ukończysz całą grę na poziomie wyższym niż Very Easy. Po uzyskaniu takiego miłego stanu rzeczy rozpocznij kolejną partyjkę i naciśnij dwa razy (tylko szybko!) klawisz odpowiedzialny za First Person Mode (umożliwia rozglądanie się). Od teraz możesz sobie grać, patrząc na wszystko oczami bohatera, i to praktycznie przez cały czas. Jeśli zaś ten widok nie przypadł Ci do gustu, to korzystając z tej samej kombinacji klawiszy, możesz go wyłączyć.

EGZORCYZMY

Tak, to prawda, w METAL GEAR SOLID faktycznie straszy. Otóż twórcy tej gry postanowili umieścić w niej... swe własne podobizny. A jeśli zdobyłeś sobie aparat fotograficzny, to możesz im nawet porobić zdjęcia. Aparat znajdziesz na poziomie B2 (zaraz obok miejsca walki z Ocelotem) – jest w pomieszczeniu ukrytym za drzwiami numer 4. Od tej pory będziesz mógł robić fotki w każdym (no, prawie) momencie gry. A jeśli chcesz zobaczyć wspomniane duszki, to udaj się do następujących lokacji (w nawiasach nazwisko twórcy, którego podobiznę można tam zobaczyć):

– balkon, z którego zostałeś ostrzelany przez Sniper Wolf (Shinkawa);
– ciemny kąt schodów w wieży B (Kinbara);
– jeden z ciemnych kątów w przejściu pomiędzy wieżami A i B (Dolph);
– podłoga znajdująca się pod napięciem (Shinkama);
– jedna z głowic w magazynie głowic nuklearnych (Yamashita);
– hangar, w którym Metal Gear Rex z Tobą walczy (Mizutani);
– jedna z świeżo pomalowanych ścian na poziomie B2, nieopodal miejsca walki z Ocelotem (Makimura);
– kamera przy schodach, które są na lądowisku (Shingeno);
– kanały ściekowe tuż przed pomieszczeniem, w którym jest Metal Gear Rex (Negishi);
– kontenery w chłodni, w której walczyłeś z Ravenem (Toyota);
– korytarz z ciałami pozabijanych żołnierzy, tuż przed laboratorium (Matsuhana);
– kałuża krwi Meryl w lokacji, w której Twój przeciwnik to Sniper Wolf (Nakamura);
– plakat z robotami w laboratorium Otacona (Hideo Kojima);
– jedna z pierwszych szyb w laboratorium Otacona (Takede);
– gdy z lądowiska idziesz w kierunku morza (Fukushima);
– lustro w damskiej toalecie (Kaneda);
– najniższy poziom windy w wieży B (Mori);
– zwłoki Andersona w celi (Kobayashi);
– jaskinia z wilkami, odbicie w kałuży (Mukaide);
– pisuar, z którego korzysta jeden z żołnierzy, obok miejsca walki z Mantisem (Korekado);
– pokój kontrolny Metal Geara (Kutome);
– pomieszczenie z parą w hucie żelaza (Tougo);
– radar na szczycie wieży A, przed zniszczeniem przez rakiety (Sato);
– robale na zwłokach Andersona w celi (Okajima);
– pierwsza jaskinia z wilkami (Shizmu);
– jedna ze skał w jaskini z wilkami (Kobayashi);
– szczyt bazy – zdjęcie możesz zrobić, gdy jesteś na lądowisku (Ishayama);
– szyb wentylacyjny na poziomie B1 (Yoshimura);
– śpiący żołnierz na lądowisku (Tanaka);
– woda w dokach (Muraoka);
– zwłoki Bakera (Nishimra);
– zwłoki Sniper Wolf (Blaustein);
– jedna z kolumn w pomieszczeniu z Metal Gearem (Yoshioka);
– wejście do chłodni – gdy stoi się przy windzie, trzeba patrzeć pod kątem (Uehara);

– winda na szczycie wieży B (Hirano);

– winda wewnątrz wieży B (Fujimira);

– wnętrze winy w hangarze czołgów (Ito);

– zaraz obok kałuży w jaskini z wilkami (Kozyou);

– koniec lufy działa Metal Geara (Kimura);

– zdjęcia/portrety w pokoju dowódcy – tam, gdzie walczyłeś z Psycho Mantisem (Sasaki);

– związany Baker, podczas walki z Ocelotem (Onoda);

– zwłoki Octopusa (Kitao).

Po zrobieniu zdjęcia zawsze możesz się pozbyć wizerunku ducha, jeśli użyjesz opcji Exorcise.

RANKING I OCENY

No skończyłeś nareszcie tę grę! Teraz patrzysz na końcową tabelę z swoimi wynikami i nie wiesz, o co chodzi z tą oceną!!! Spokojnie, zaraz wszystko się wyjaśni. Ranking jest zależny od pewnych czynników, np.: ile czasu zajęło Ci skończenie gry, ilu zabiłeś strażników, ile racji zużyłeś, ile razy zapisywałeś stan gry, ile razy korzystałeś z kontynuacji itp. Jednak jest kilka konkretnych warunków, których przekroczenie obniża Twoją ocenę.

Pierwszy i zarazem najważniejszy z nich to poziom trudności. Gdy grasz na poziomie Easy, to najwyższą oceną, jaką możesz otrzymać, jest Hound, z kolei gdy grasz na poziomie Extreme, to najwyższą oceną jest Big Boss. Ogólnie rzecz biorąc, każdy z poziomów trudności może Cię „obdarować" jednym z dwunastu odznaczeń. Poniżej zamieszczam listę warunków, jakie należy spełnić, aby otrzymać daną rangę. A zaraz potem minitabelkę z wszystkim możliwymi ocenami.

Ranga nr 1 – aby ją otrzymać, musisz ukończyć całą grę w czasie krótszym niż trzy godziny. Maksymalnie możesz zabić 25 przeciwników i użyć tylko jednej racji. Pamiętaj też, aby nie używać ani jednej kontynuacji! No i nie masz prawa zapisywać stanu gry.

Ranga nr 2 – aby ją otrzymać, musisz ukończyć całą grę w czasie krótszym niż dwie i pół godziny.

Ranga nr 3 – tu jedynym warunkiem jest zabicie co najmniej 250 przeciwników.

Ranga nr 4 – jedyny warunek uzyskania tej rangi to użycie racji co najmniej 130 razy.

Ranga nr 5 – w tym wypadku musisz zapisać stan gry co najmniej 80 razy!

Ranga nr 6 – po prostu cackaj się z grą dłużej niż 18 godzin.

Rangi nr 7, 8, 9, 10, 11, 12 – te rangi są wariacjami swych poprzedniczek. Ogólna zasada jest taka, że im więcej użyjesz racji czy im więcej czasu zajmie Ci skończenie gry itp., tym gorszy wynik otrzymasz.

CIEKAWOSTKI

Na koniec zostawiłem opis kilku może nawet nie tyle ważnych, co interesujących elementów, jakie można odnaleźć podczas wędrówki po świecie MGS.

Brakujący numer

Skończyłeś grę i nadal masz jedno puste miejsce w codecu? Zapewne się zastanawiasz, do kogo to jest kontakt? No to wiedz, że poprawna częstotliwość to 140.07, a korzystając z niej, „dodzwonisz się" do grupy programistów, którzy pracowali nad tą grą! Z tym że niczego się tu raczej nie dowiesz i z nikim nie pogadasz. Możesz jedynie posłuchać tego, co mówią – czasami jest to straszny bełkot, a czasami grobowa cisza. Choć niekiedy zdarzają się też całkiem zabawne kwestie.

Smoking

Gdy ukończysz grę dwa razy i będziesz miał obydwa zakończenia, a potem zagrasz jeszcze raz, to powinieneś zauważyć, że Snake jest już ubrany nie w swój specjalny kombinezon, ale w wyjściowy smoking.

Ninja ála Spiderman

Ukończ grę dwa razy i zdobądź obydwa zakończenia. Pograj do momentu pierwszego spotkania z cyborgiem Ninją. Zauważysz, że jego kolory zmieniły się, przez co teraz przypomina nieco strój... Spidermana!

Denerwowanie Mei Ling

Wywołaj ją przez codek, a gdy zapyta, czy chcesz zapisać stan gry, wybierz odpowiedź „nie". Zrób tak kilka razy pod rząd i oglądaj miny Mei Ling. Są słodkie :)

Rodzynki

– Pamiętasz, jak zobaczyłeś trenującą Meryl przez siatkę szybu wentylacyjnego? Jeśli wyjdziesz z szybu, po czym wejdziesz tam ponownie, to zobaczysz, że panna wykonuje inne ćwiczenia – oto ich lista: brzuszki, pompki na jednej ręce, rozciąganie kończyn. Gdy zobaczysz wszystkie, wyjdź i wejdź ponownie, teraz zobaczysz ją w samej tylko bieliźnie!



METAL GEAR SOLID

– Po walce z Ninją (w laboratorium Otcaona) przyjrzyj się jednemu z biurek. Leży tam PlayStation.

– Tuż przed walką z Psycho Mantis wbiegnij za Meryl do toalety. Jeśli dobiegniesz w 5 sekund, to zobaczysz ją w samej bieliźnie.

– Przed walką z Psycho Mantisem Twój przeciwnik twierdzi, że czyta Ci w myślach. To prawda, sprawdza, ile razy zostałeś wykryty itp., po czym wyraża swoją opinię o Tobie.

– Gdy jedziesz windą do chłodni, ustrzel kilka wron z PSG–1, za chwilę zadzwoni Campbell i zacznie Ci prawić kazania.

– Zacznij palić papierosy i skontaktuj się z dr Naomi – otrzymasz wykład o szkodliwości tytoniu dla zdrowia.

– Jak tylko zdobędziesz jakąś broń, to skontaktuj się z Nastashą – da Ci niesamowity wykład na jej temat.

VR MISSIONS

Tu przestawiam wszelkie sekrety, jakie można odkryć na dysku z misjami treningowymi.

Filmiki

TGS ROLL A – jeden z pierwszych filmów, które zapowiadały METAL GEAR SOLID. Pierwszy raz pokazany w marcu 1998 na Tokyo Game Show w Japonii. W grze pojawi się, gdy zdobędziesz co najmniej 10% w misjach treningowych.

TGS ROLL B – znowu jeden z pierwszych filmów zwiastujących nadejście METAL GEAR SOLID. Pierwszy raz pokazany w marcu 1998 na Tokyo Game Show w Japonii. Będziesz go miał, jeśli zdobędziesz co najmniej 46,6% grając w misje treningowe.

E3 – takoż reklamówka METAL GEAR SOLID, filmik, który pierwszy raz został pokazany w 1997 roku na E3. Pojawi się, gdy zdobędziesz co najmniej 79,3% grając w misje treningowe.

Ilustracja z Metal Gear Rex

Gdy zaliczysz wszystkie misje treningowe z wynikiem 100%, zobaczysz ilustrację, na której będzie Metal Gear Rex z napisem „CONFIDENTIAL".

Ninja

Tak, też można nim zagrać. A dojście do tego trybu nie jest nawet skomplikowane, bo albo już go masz, albo musisz jedynie poczekać, aby logo gry zmieniło się z twarzy Ninji na takie, gdzie nasz ulubieniec zdejmuje maskę. Niestety, tryb ten umożliwia zagranie jedynie w trzy misje. Ich cele nie są skomplikowane i nie powinieneś mieć z nimi żadnych problemów. A dla ułatwiania powiem jeszcze tylko, że naciśniecie przycisku odpowiedzialnego za Switch Item włącza kamuflaż termooptyczny, a ten od Switch Weapon – pole siłowe. Jedynak te obydwie przyjemności powodują spadek energii.

I to by było tyle. Do zobaczenia przy METAL GEAR SOLID 2!

Konsolite

Microsoft
www.microsoft.com

DYSTRYBUTOR PL – APN PROMISE
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 9/10

OPÓŹNIENIA W WYKONYWANIU ROZKAZÓW

w zależności od obecności i poziomu dowódców (HQ)

Drużyny piechoty

(poziom wyszkolenia)

Dowódca	Conscript	Green	Regular	Veteran	Crack	Elite
No HQ	70 s	50 s	33 s	20 s	13 s	8 s
HQ	50 s	33 s	20 s	13 s	8 s	5 s
HQ +1	33 s	20 s	13 s	8 s	5 s	3 s
HQ +2	20 s	13 s	8 s	5 s	3 s	1 s

Pododdziały wsparcia

(poziom wyszkolenia)

Dowódca	Conscript	Green	Regular	Veteran	Crack	Elite
No HQ	50 s	33 s	20 s	13 s	8 s	5 s
HQ	50 s	33 s	20 s	13 s	8 s	5 s
HQ +1	33 s	20 s	13 s	8 s	5 s	3 s
HQ +2	20 s	13 s	8 s	5 s	3 s	1 s

Strzelcy wyborowi

(poziom wyszkolenia)

Dowódca	Conscript	Green	Regular	Veteran	Crack	Elite
No HQ	33 s	20 s	13 s	8 s	5 s	3 s
HQ	33 s	20 s	13 s	8 s	5 s	3 s
HQ +1	33 s	20 s	13 s	8 s	5 s	3 s
HQ +2	20 s	13 s	8 s	5 s	3 s	1 s

W CM najważniejsza jest organizacja, szyk i dowodzenie. Pojazdy występują samodzielnie i mają własnych dowódców. Ale już piechota występuje w plutonach, kompaniach i batalionach – i dopiero one mają własnych dowódców (sztaby – HQ). Drużyny piechoty muszą być w zasięgu dowódcy plutonu (lub wyżej), by mieć mniejsze opóźnienie w wykonaniu rozkazu, mniejszą stratę morale pod ogniem itp. Jeżeli linie między dowódcą a drużyną są czerwone, wszystko jest w porządku. Oprócz interfejsu (zaznaczanie jednym pociągnięciem myszy) trzymaniu się drużyny sprzyja szyk. Drużyny są dowodzone, bo są blisko, a ponadto mogą się wspierać ogniem i wykonywać skomplikowane zagrania taktyczne. Dowódca to mózg szyku i jako taki jest pierwszym celem dla snajperów komputera (i nie tylko!).

Mimo że pojazdy – w tym czołgi – dowodzą się same (ahistoryczne!), też wymagają odpowiedniego szyku i wsparcia. Wynika to z SI. Chodzi nie tylko o to, co przeciwnik wymyśli i zrobi, ale i o to, co będą robić w walce i pod ogniem Twoi żołnierze! Po wydaniu rozkazów przestajesz mieć na nich wpływ. I wtedy zaczynają się: dowódcy, morale, bliskość innych oddziałów własnych i...

SI tej gry nie jest może doskonała, ale budzi szacunek i grozę. Komputer kombinuje trójstopniowo: planuje ogólne działanie na całej mapie (poziom strategiczny), wymyśla działanie dla każdej z kompanii (operacyjny), a potem realizuje to w trzecim trybie na poziomie plutonu (taktyczny). Za każdym razem analizowany jest teren, sytuacja ogólna, działania własne i nieprzyjaciela, sukcesy obu stron i ich wpływ na morale. Dlatego tak ważne są rozkazy, niezawodne dowodzenie oraz współdziałanie i wsparcie – poprzez szyk i rozmieszczenie pododdziałów na polu walki.

PLANOWANIE DZIAŁAŃ

Planując działania, trzeba zapoznać się z zadaniem, terenem, siłami własnymi i wroga. A także porzucić przyzwyczajenia z innych gier wojennych, a szczególnie z RTS–ów. Chodzi o grupowanie wojska i pośpiech. Kupa nie ma wcale większej siły ognia, a stanowi łatwiejszy cel. Cztery czołgi łatwiej rozstrzelają drużynę piechoty, ale:

1. Jeden też by sobie poradził, tyle że byłoby dłużej.
2. Gdy spali się jeden, innym może spaść morale.
3. Trzech z tych czterech maszyn gdzieś zabraknie.
4. Lepiej zaatakować z kilku stron niż z jednej.

Współdziałanie kilku czołgów nie musi oznaczać, że mają się trzymać blisko. Pośpiech też nie jest wskazany. Zazwyczaj nie da się wygrać, gdy się goni wszystkim i rozpyla wroga po drodze (zmęczenie, większe straty!). W skali plutonu niewskazane jest ruszanie wszystkiego naraz. Lepiej poruszać się od zakrycia do zakrycia pojedynczymi plutonami, tak by kryły się ogniem. 20–40 minut wystarczy.

Po rozpoczęciu misji, zapoznaniu się z wprowadzeniem i rozmieszczeniem punktów zwycięstwa na planszy oglądamy pozycje wyjściowe, teren między nami a celem oraz teren wroga. Pomaga to wyborowi położenia początkowego oraz konkretnemu uszykowaniu sił. Po wyborze osi natarcia lub linii obrony wojska powinny zostać rozstawione na pozycjach wyjściowych – w linii. Potem etapami zajmuje się wirtualne (istniejące w wyobraźni) linie kolejnych pozycji (tzw. rubieże). Powinny one opierać się na tzw. trudnym terenie – laski, domki, a nawet rowy i strumienie. Umożliwi to nie tylko krycie i zapewni bezpieczeństwo, ale i pozwoli na zachowanie porządku. Marsz to marsz, jest dużo czasu i nie ma co męczyć oddziałów, bo gdy zacznie się walka, na wypoczynek będzie za późno.

RODZAJE WOJSK

W CM każdy rodzaj wojsk ma swoją wartość (bynajmniej nie chodzi o grubość pancerza czy kaliber działa). Nie jest to gra o czołgach i ich panowaniu na polu walki, lecz o taktyce i sztuce wojennej, o złożonościach pola walki II wojny. Tylko współdziałanie formacji zapewnia sukces. Na rozpoznanie najlepiej wysłać piechotę. Potem może wejść artyleria. Trudno jednak stwierdzić, co w danej sytuacji będzie najlepsze, jaki szyk czy rodzaj wojska.

SZYKI

Można wydzielić szyki wspólne dla piechoty i czołgów. Pod względem ich geometrii i rozstawienia mamy pełną swobodę. Podstawowe szyki to: zwykły (dwa elementy z przodu, jeden z tyłu), klin, schodami w lewo, schodami w prawo, linia i kolumna. W ramach każdego z nich można jeszcze wykazać się inwencją własną. Szyk zwykły ma dużą siłę ognia (2/3 stanu) i zapewnia rezerwę (1/3). Minusem jest to, że w razie pułapki ogniowej 2/3 stanu jest pod ogniem – przyciśnięte do ziemi poniesie znaczne straty. Należy go przyjmować, tylko jeśli teren uniemożliwia pułapki (otwarty). Jest też dobry dla wojsk dalszych rzutów.

Klin należy stosować w nierozpoznanym terenie. Jeden element, nawet jeżeli zostanie ostrzelany i zduszony, uzyska wsparcie dwóch pozostałych, które posuwając się z tyłu na skrzydłach, będą miały dobre pole ostrzału. W normalnych działaniach, otwartym terenie niekorzystny, ponieważ dwa elementy z tyłu nie będą zbyt blisko przeciwnika, ogień nie będzie miał takiego natężenia, a czołganie się pod ogniem do pierwszej linii to strata czasu i ryzyko.

Szyki schodowe są stosowane na skrzydłach ugrupowania. Zapewniają maksymalny ogień i umożliwiają natychmiastowe rozwinięcie linii obrony prostopadłej do całości głównego szyku. W normalnych warunkach nie opłacają się.

Linia wydaje się oczywista i najprostsza (maksymalny ogień). Owszem, elementy od razu mogą strzelać, atakować itp. Gorzej, gdy pojawia się bardziej skomplikowana sytuacja: trzeba wesprzeć sąsiada, obsadzić niespodziewanie zaatakowany dom na skrzydle itp. Wyjęcie pododdziału z linii to ciężka sprawa. Dostanie ogień, poniesie straty (nawet niech tylko morale – a jeśli nie odpowiada ogniem, to stanie się to szybko). Dlatego linię lepiej stosować w centrum, mając plutony rezerwy za plecami.

Kolumna to szyk marszowy, do przechodzenia trudnego terenu (np. szosa w wąwozie), dobry na boczne pułapki. W normalnych warunkach kolumna nie pozwala na wykorzystanie ognia, a elementy wchodzą do walki częściami i od razu dostają się pod ogień.

Każdy z wymienionych szyków (zależnie od skali) może być modyfikowany. Posuwając się do przodu, dobrze jest podzielić jedną drużynę w plutonie (SPLIT) na dwie półdrużyny. Jedna z nich utworzy szpicę, druga znajdzie się w rezerwie. Taki szyk będzie miał dużą odporność na pułapki, bo jakby co i tak tylko kilku ludzi oberwie, a nie cały pluton.

MANEWR

Szyk jest podstawą do manewru. Wojsko powinno poruszać się skokami z jednych rubieży na kolejne. Pozwoli to zachować porządek, da odpoczynek ludziom oraz zapewni wzajemne wsparcie ogniowe. Jednak owe „rubieże" nie muszą obejmować całej mapy. Manewr polega na tym, że wybieramy sobie pozycję wyjściową i cel uderzenia. Nie chodzi o spotkanie nieprzyjaciela twarzą w twarz, ale o zaskoczenie go. Zwycięstwo osiąga się poprzez manewr na skrzydło i zaskoczenie wroga. Atak frontalny jest dobry, jak mamy dwu–, trzykrotną przewagę. Oskrzydlenie powoduje, że szyk ogólny wroga staje się nieadekwatny. Jego system ogniowy tylko w jakiejś części może nam wtedy zaszkodzić. Poza tym w mikroskali wychodzimy jego skrajnemu plutonowi na skrzydło. Ten pluton nie ma szans. Po jego rozjechaniu nasze





COMBAT MISSION
BEYOND OVERLORD

pododdziały wchodzą w środek przegrupowującego się przeciwnika. Warto więc manewr stosować zawsze. O jego powodzeniu decyduje skrytość i nagłość. Dlatego trzeba wykorzystywać każdy skrawek wzgórka i lasu, a odcinki z dala od nieprzyjaciela pokonywać na pełnej prędkości bądź biegiem.

OGIEŃ

Wspomożeniem i rozwinięciem manewru jest ogień. Jest on narzędziem, a nie celem samym w sobie. Nie ma sensu strzelać przez 15 minut do przeciwnika leżącego w lesie i wytracać amunicję. Trzeba go przydusić, spowodować, żeby przestał strzelać i się położył. A wtedy, prowadząc ogień dwoma drużynami, należy uderzyć trzecią (jeżeli działamy plutonem). Przeciwnik nie będzie mógł prowadzić ognia obronnego, a przy szturmie biegiem trzeciej drużyny ucieknie lub poniesie straty. Ogień tylko w skrajnych przypadkach służy do całkowitego odniesienia zwycięstwa. Tak jest w starciach czołgów, gdzie albo eliminuje przeciwnika, albo zmusza go do opuszczenia sprzętu – piechota jest nań dość odporna. W normalnej sytuacji ma przede wszystkim znaczenie moralne, przydusza do ziemi, powoduje załamanie, rwie powiązania między dowódcami a żołnierzami, zmusza do ucieczki lub głupich ruchów. Jego dopełnieniem zawsze powinien być manewr lub wręcz szturm. I to na tyle szybki, by wróg nie otrząsnął się z przerażenia.

PIECHOTA

Piechota stanowi podstawę działań. Trzeba tylko pamiętać, że każdy dom, lasek, krzak, rowek jest jej przyjacielem, natomiast otwarty teren – wrogiem. Musi się więc poruszać skokami od domu do domu, od kępy do kępy. Z racji swej słabości drużyna piechoty nie może występować samodzielnie. Jej oparciem jest pluton. A ten bez wsparcia dowódcy zaraz panikuje. Dlatego walczyć i manewrować trzeba tylko plutonem. Co innego niszczyciele czołgów lub snajperzy – ci kochają samodzielne wyprawy, zaczajanie się w zagajnikach. Piechota, kryjąc się w terenie i poruszając skokami, zajmuje czasami budynki wielopiętrowe. Czy warto wchodzić na piętro? Zależy. Jeżeli mamy dobrze zorganizowany i powiązany system ogniowy, to warto umieścić piechotę na piętrze. Jednak pojedyncza drużyna skupi na sobie ogień wszystkich sił przeciwnika i poniesie znaczne straty. Piechota więc powinna być nisko. Piętra i balkony to frymuśności.

CZOŁGI

Czołg jest narzędziem potężnym, ale tylko z wyglądu i ryku silników. Nawet jeżeli nie zgubi gąsienicy czy nie zakopie się w błocie, to i tak rozwali go piechur z pobliskich krzaków. Dlatego czołgi powinny działać razem, by się wspierać ogniowo (artyleria ppanc nigdy nie działa pojedynczo, więc czołgi też powinny współdziałać), co nie znaczy, że mają się zbijać w kupę. Najlepiej jest działać w dwóch parach. Jedna porusza się do przodu, a druga stoi i osłania. W razie czego osłona zareaguje szybciej nie tylko od poruszających się, ale i od przeciwnika. Z manewrem i szykiem czołgów wiąże się kierunek uderzenia. Nigdy nie atakuj czołgów od przodu! Zawsze mogą odpowiedzieć ogniem i walka zamieni się w loterię – kto kogo pierwszy. Atak powinien wyjść na tyły lub flankę wroga, tak by ten nie mógł nawiązać równorzędnej walki. Takie rozwiązanie wspomaga słabsze maszyny, które strzelając w burtę albo w tył wrogiej maszyny, mają szansę rozwalić większy i silniejszy czołg. W obronie należy wydzielić tylko kilka czołgów do trzymania frontu – jako nieruchome punkty oporu. Natomiast większość z nich powinna stanowić masę uderzeniową, gotową do przeciwuderzenia. Nie jest dobrze, gdy linearnie rozstawimy je w obronie. Przeciwnik uderzy w jednym miejscu, a wtedy pojedynczy czołg i tak go nie zatrzyma. W obronie lepiej rozłożyć piechotę, a „kułak pancerny" trzymać z tyłu. I ostatnia rada co do czołgów: bez piechoty należy trzymać się na 150 m od wszelkich drzew, krzaków i domów! Bo inaczej „bum!" i po sprzęcie.

WSPARCIE

Wsparcie jest na polu walki niezbędnym, ale bardzo kapryśnym elementem. Zazwyczaj moździerze i cekaemy poruszają się powoli. W obronie nie ma problemu. Ale w ataku! Należy od razu wybrać wzgórze, z którego będzie dobry wgląd na pole walki. Najlepiej też rozstawiać je na skrzydłach. Problemem jest prowadzenie ognia przez moździerze. By strzelać do celów niewidocznych dla siebie, muszą być w zasięgu jakiegoś dowódcy, który widzi cel. Inna sprawa z obserwatorami artyleryjskimi. Ci nie muszą widzieć celu, tyle że ogień jest wtedy mniej skuteczny.

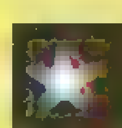
Dariusz „Berger" Góralski

Big Time Software
www.battlefront.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

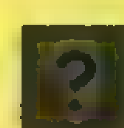
OCENA: 8,5/10

SYMBOLE UMIEJĘTNOŚCI DOWÓDCÓW


Command Bonus Mniejsze opóźnienia podległych pododdziałów w wykonywaniu rozkazów oraz większy zasięg dowodzenia.


Morale Bonus Przyspiesza odrabianie strat morale pododdziałów, a także czyni je spokojniejszymi pod ogniem (wolniej ulegają panice).


Combat Bonus Oczywiście lepszy i celniejszy ogień.


Concealment Bonus Pododdziały lepiej się maskują, co umożliwia wykonanie skrytych podejść i zmniejsza ryzyko wykrycia zastawionych pułapek.

Symbole w podświetlonej ramce oznaczają podwójną liczbę punktów danego rodzaju.



Miesiąc temu wybieraliśmy modem. Mam nadzieję, że po przedstawieniu artykułu właściwym osobom znaleźliście pod choinką wymarzone urządzenie. Czas najwyższy z niego skorzystać! W tym miesiącu połączymy się więc z Internetem i założymy konto pocztowe.



Modem po

Nie będę opisywał samej instalacji modemu – po pierwsze do tego służy instrukcja obsługi, po drugie zaś inaczej odbywa się to w przypadku modelu podłączanego do portu szeregowego, a inaczej przy USB czy też PCI. Przyjmijmy więc, że urządzenie zostało wykryte przez komputer, sterowniki zainstalowane, a kabel telefoniczny tkwi w odpowiednim gniazdku. Przejdźmy do rzeczy.

Co do wyboru dostawcy Internetu, to podejrzewam, że większość z Was będzie korzystać z usług TP SA. Rozwiązanie to ma jedną zasadniczą zaletę – jest najprostsze, oraz kilka wad. Wspomnę o dwu z tych ostatnich. Przede wszystkim już przy pierwszym połączeniu dostrzeżecie, jak przeciążona jest sieć szkieletowa Telekomunikacji. O ile samo „wdzwonienie się" nie sprawia już problemów, to osiągany przez większość dnia transfer jest na żałośnie niskim poziomie. Po drugie firma ta nie stosuje żadnych zabezpieczeń dla swych klientów – każdy użytkownik narażony jest na ataki hakerów, co – wbrew pozorom – nie jest wcale tak rzadkie. Warto więc zaopatrzyć się w odpowiedni program z opcją firewall (np. Symantec Internet Security).

I przestroga chyba najistotniejsza – uważajcie na wysokość rachunków telefonicznych. Doskonale znam uczucie euforii towarzyszące pierwszym połączeniom z Siecią, czas płynie wtedy w nieprawdopodobnym tempie. Otrzeźwienie przychodzi dopiero po miesiącu, wraz z pierwszą opłatą. Pamiętajcie o dwu zasadach – po połączeniu ściągajcie tylko to, czego potrzebujecie i łączcie się w porze obowiązywania niższej taryfy (pon.–pt. 18:00–8:00 albo w weekendy). Warto też zainstalować jakiś program monitorujący koszty połączeń, np. darmowego polskiego Bankruta (do pobrania pod adresem www.surgimed.com.pl/bankrut). Wszystkim natomiast mogę tylko życzyć jak najszybszego wprowadzenia zryczałtowanych opłat za połączenie z Netem.

Pooh

Łączymy się z Internetem

Zakładam, że modem został prawidłowo zainstalowany i podłączony do sieci telefonicznej. Kolejne kroki podczas podłączania do Internetu opiszę na przykładzie sieci dostępowej TP SA.

1. Otwieramy okno „Mój komputer" i wchodzimy do folderu „Dial-up networking" (w Windows ME robimy to z poziomu Panelu Sterowania).

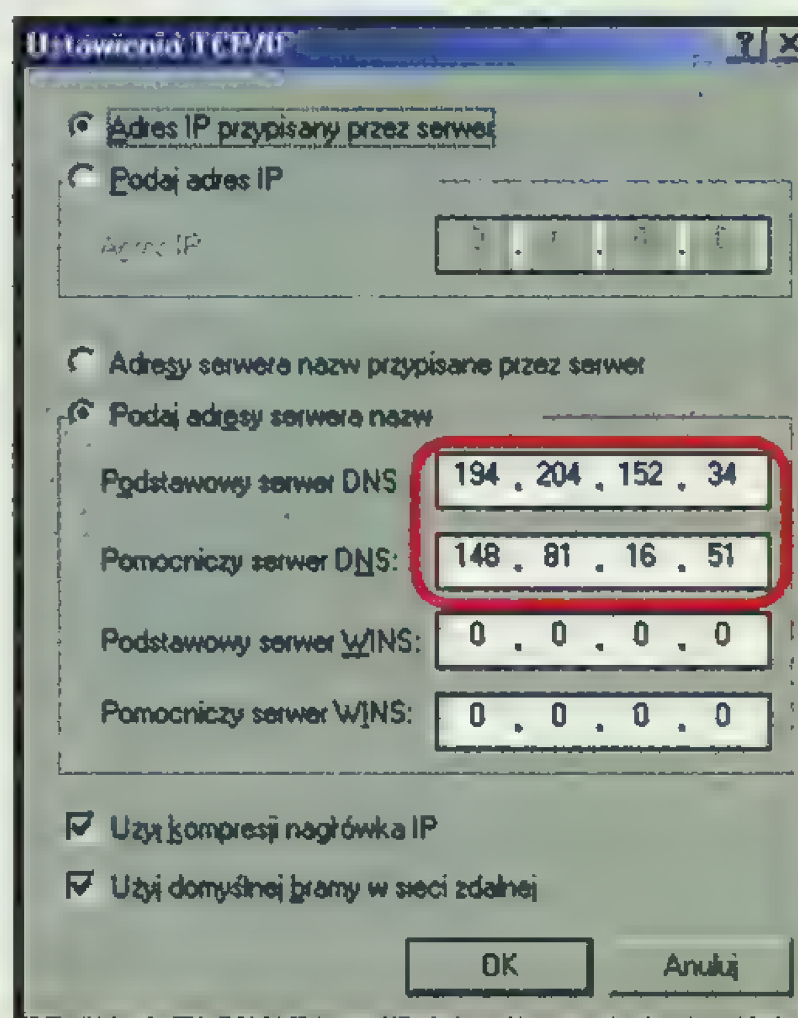
2. Dwukrotnie klikamy „Utwórz nowe połączenie".

3. Podajemy nazwę sieci (np. TPSA), w następnym oknie wpisujemy numer dostępowy (w tym wypadku 0202122). Wybieramy „Zakończ".

4. Teoretycznie już można łączyć się z Siecią. Warto jednak dokonać jeszcze kilku kosmetycznych poprawek. Klikamy więc prawym przyciskiem ikonę świeżo utworzonego połączenia i wybieramy właściwości. W zakładce „Sieć" wyłączamy „Zaloguj się do sieci", w polu „Dozwolone protokoły sieciowe" zostawiamy jedynie „TCP/IP". Następnie klikamy na „Ustawienia TCP/IP" i wybieramy „Podaj adresy serwera nazw". W dwu pierwszych polach wpisujemy następujące sekwencje liczb:

Podstawowy serwer DNS: 194.204.152.34

Pomocniczy serwer DNS: 148.8116.51



Zapobiega to problemom powstającym podczas awarii serwera nazw TPSA. Wybieramy OK.

5. Na koniec w zakładce „Ogólne" wybieramy „Konfiguruj... -> Połączenie" i wyłączamy „Czekaj na sygnał przed wybraniem numeru".

6. Teraz można już dwukrotnie kliknąć na ikonę połączenia, w polach „Nazwa użytkownika" i „Hasło" wpisać ppp i droga do Internetu staje otworem.

7. Jeśli oferta TP SA jest dla Was niewystarczająca, warto rozejrzeć się np. za lokalnymi operatorami, oferującymi dostęp przez call-back. W tej chwili jedyną firmą oferującą tego typu usługi na terenie całej Polski jest Netia, stosowne konto można założyć na ich stronie www.inetia.pl (znajduje się tam pełen opis instalacji). Mieszkańcom Warszawy natomiast proponuję skorzystanie z usług Coolnetu – za cenę lokalnego połączenia uzyskujemy dostęp do naprawdę szybkiego (transfer około 2x większy niż w TPSA) połączenia, jedyną wadą jest niższy koszt impulsu dopiero po godzinie 22. Telefon dostępowy 4584838, login/hasło: coolnet/coolnet.

Darmowe czy płatne?

Darmowe konto e-mail można założyć niemal na każdym odwiedzanym serwerze (patrz ramka obok). Naturalnie, jak każda bezpłatna oferta jest to wyjątkowo kuszące. Należy jednak sobie uświadomić, iż także ta róża nie jest pozbawiona kolców. Spójrzmy więc na wady i zalety tego typu darmowych usług.

+ Za darmo.

– Czy aby naprawdę gratis? Przecież wiadomo, że w życiu nie ma nic za darmo. W tym wypadku za usługę także płacimy, choć nie gotówką. Po pierwsze udostępniamy swoje dane personalne. Zazwyczaj jest to imię, nazwisko i data urodzenia. Nie ma co się oszukiwać – z marketingowego punktu widzenia te dane kosztują. I to sporo! Poza tym co jakiś czas będziemy otrzymywać firmową pocztę reklamową, wysyłaną przez operatora serwera.

– Im więcej użytkowników korzysta z danego serwera, tym większy ruch generuje na jego łączach. Nie zdziw się więc, jeśli ściąganie poczty będzie wyjątkowo powolne – to się zdarza. Podobnie jak, niestety, awarie. Wtedy konto może być niedostępne przez kilka godzin. Choć muszę przyznać, że w dzisiejszych czasach dostawcy starają się naprawdę jak najszybciej usunąć wszelkie usterki – w końcu każdy przestój oznacza natychmiastowy odpływ klientów.

– Zazwyczaj zakładając konto otrzymuje się dość ograniczoną ilość miejsca na serwerze, np. 5 lub 10 MB. Dla osób przesyłających duże załączniki może to być sporym utrudnieniem.

– Właściciel serwera w każdej chwili może podejrzeć Twą pocztę i zlikwidować konto bez podawania uzasadnienia.

Z powyższego wynika, że czasami warto zdecydować się na konto płatne, ale pozbawione tych ograniczeń. Zwłaszcza że oferty zaczynają się już od około 30–40 zł w skali roku.

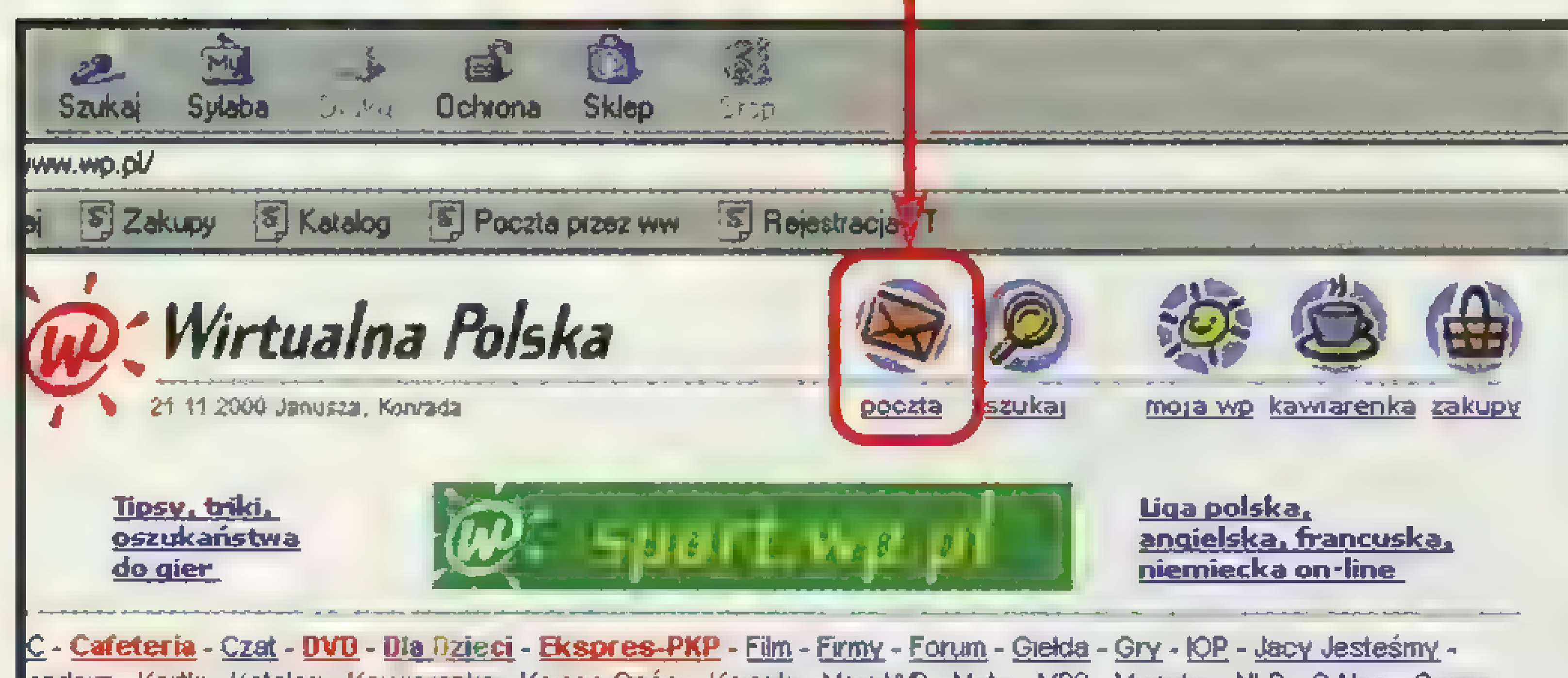
Zakładamy konto

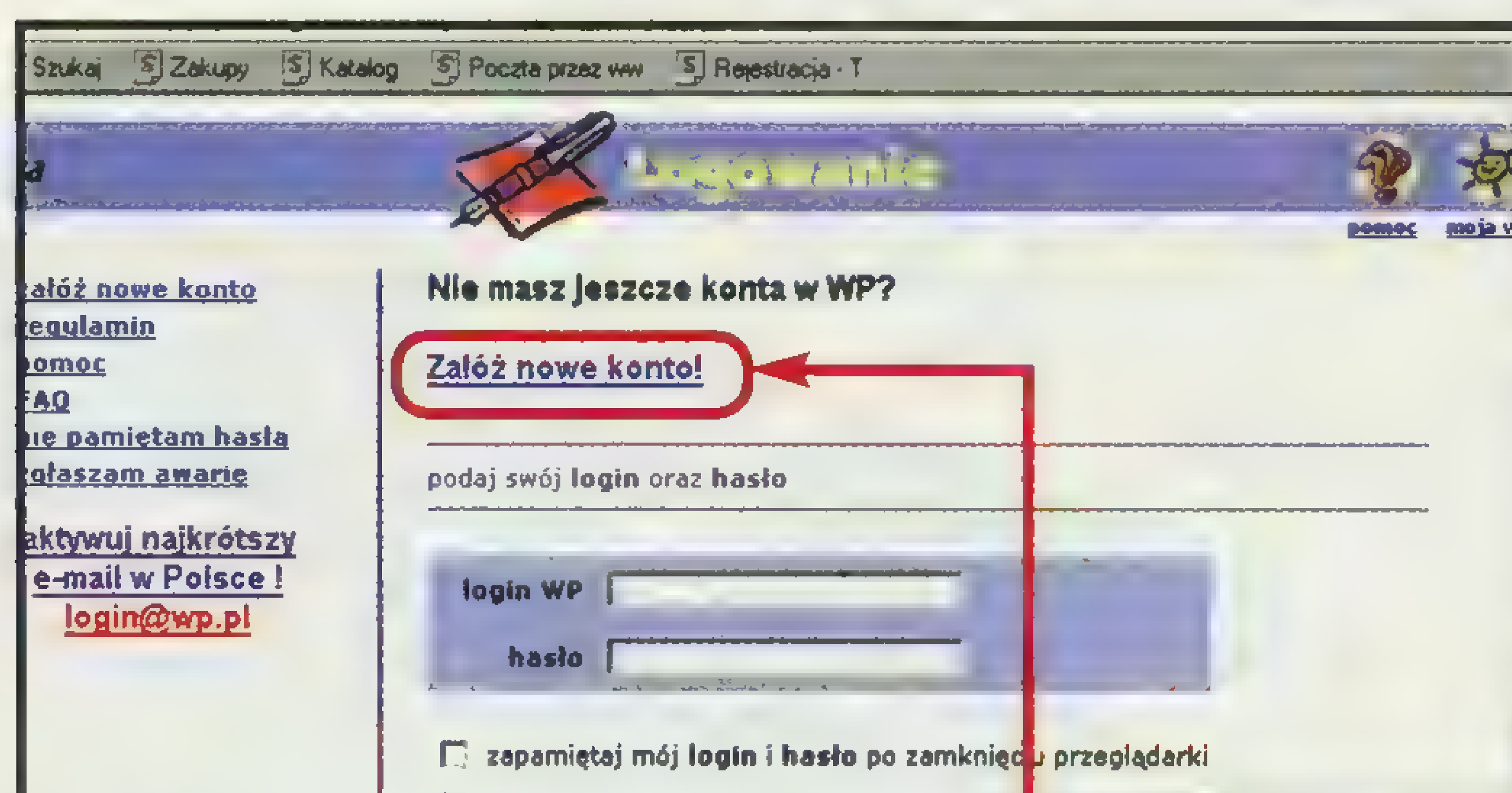
W tej chwili właściwie każdy większy portal internetowy oferuje co najmniej darmowe konto pocztowe, na niektórych można umieścić także swoją stronę WWW. Oto kilka przykładowych adresów: inetia.pl, wp.pl, onet.pl, arena.pl, poczta.interia.pl, poczta.wp.pl, tenbit.pl. Po wyświetleniu się stosownej strony należy znaleźć ikonkę podpisaną POCZTA (lub podobnie). W niektórych serwisach założenie własnego konta jest równoznaczne z utworzeniem spersonalizowanej wersji portalu (jeden login i hasło dają dostęp do kilku usług, tak jest np. w Tenbit.pl czy też Wirtualnej Polsce). Zakładanie konta omówimy na przykładzie Wirtualnej Polski.

...d choinkę część 2

1. W przeglądarce wpisujemy adres www.wp.pl.

2. Na stronie głównej portalu klikamy na znaczku poczty.



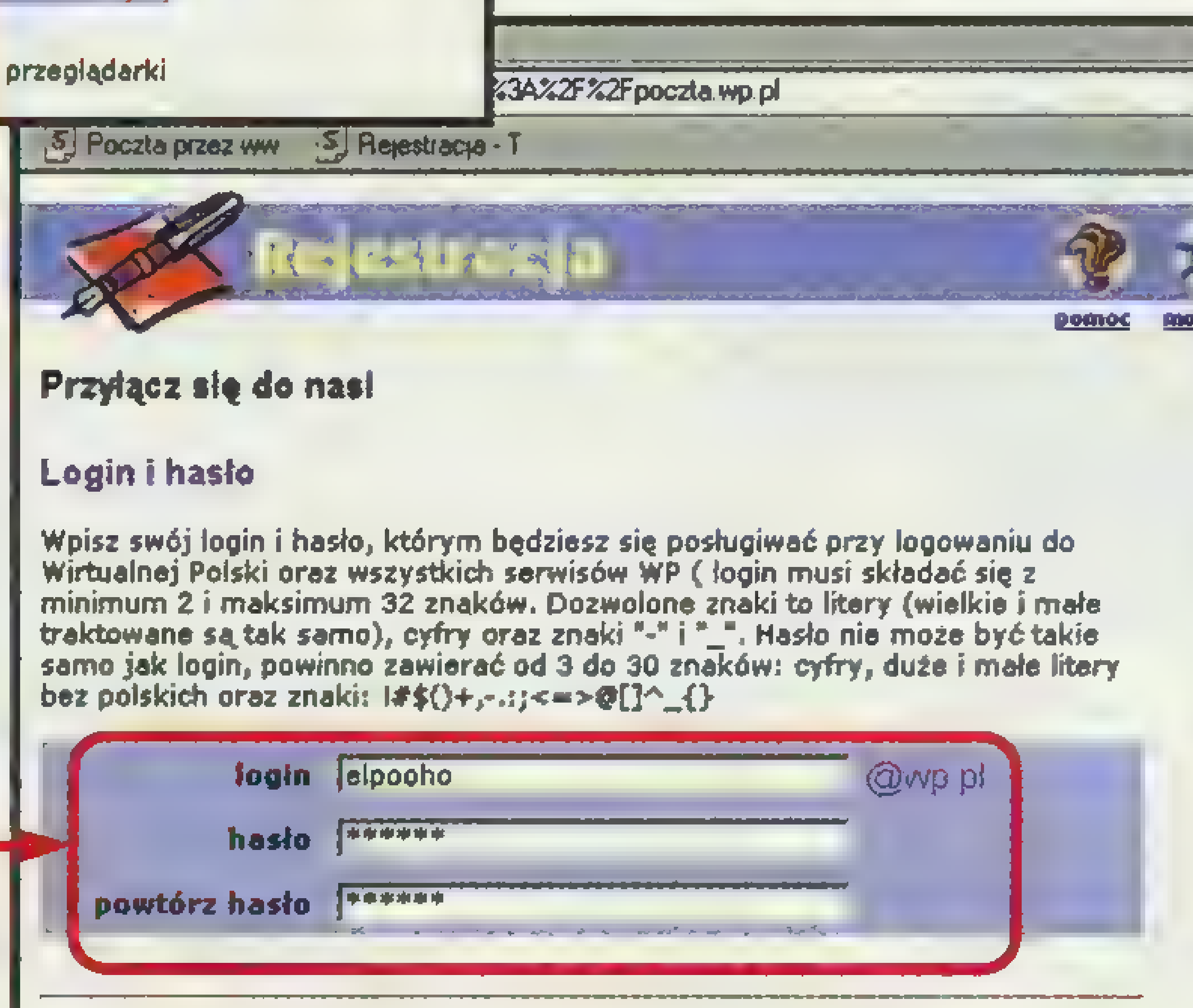


3. Niestety, jeszcze nie mamy własnego konta. Najwyższy czas to zmienić – klikamy na „Załóż nowe konto!".

4. Wypełniamy formularz. Należy pamiętać o podaniu właściwego loginu (który będzie równocześnie pierwszym członem adresu e-mail) oraz hasła. Przyda się także wypełnienie rubryki „Podpowiedź do hasła". Należy tu wpisać krótkie zdanie kojarzące się z hasłem – zostanie ono wyświetlone podczas nieprawidłowego logowania, jeśli zapomnimy swych parametrów. Po wpisaniu danych do wszystkich rubryk wysyłamy formularz.

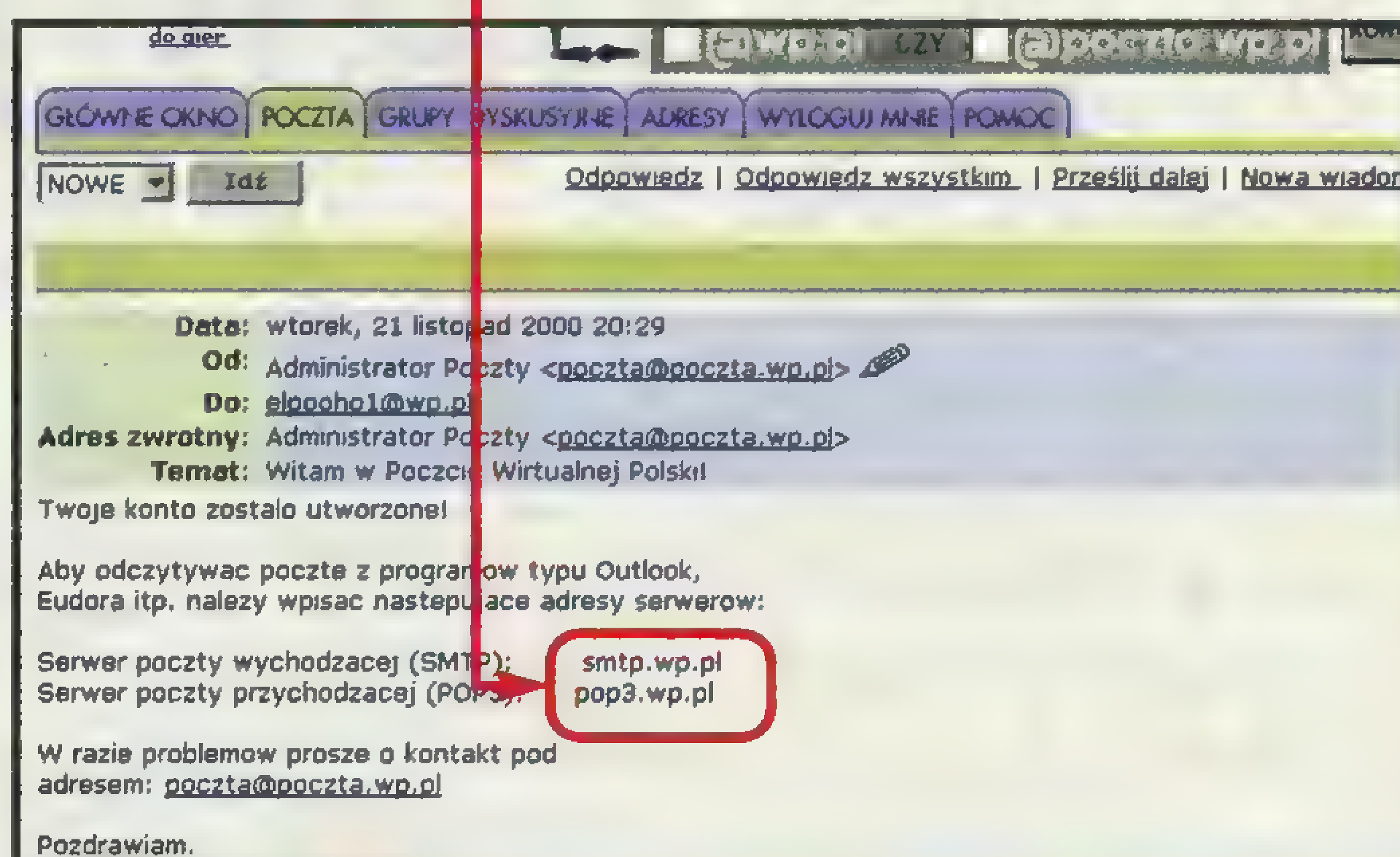
5. Na następnej stronie klikamy na „Powrót do serwisu: Poczta Wirtualnej Polski".

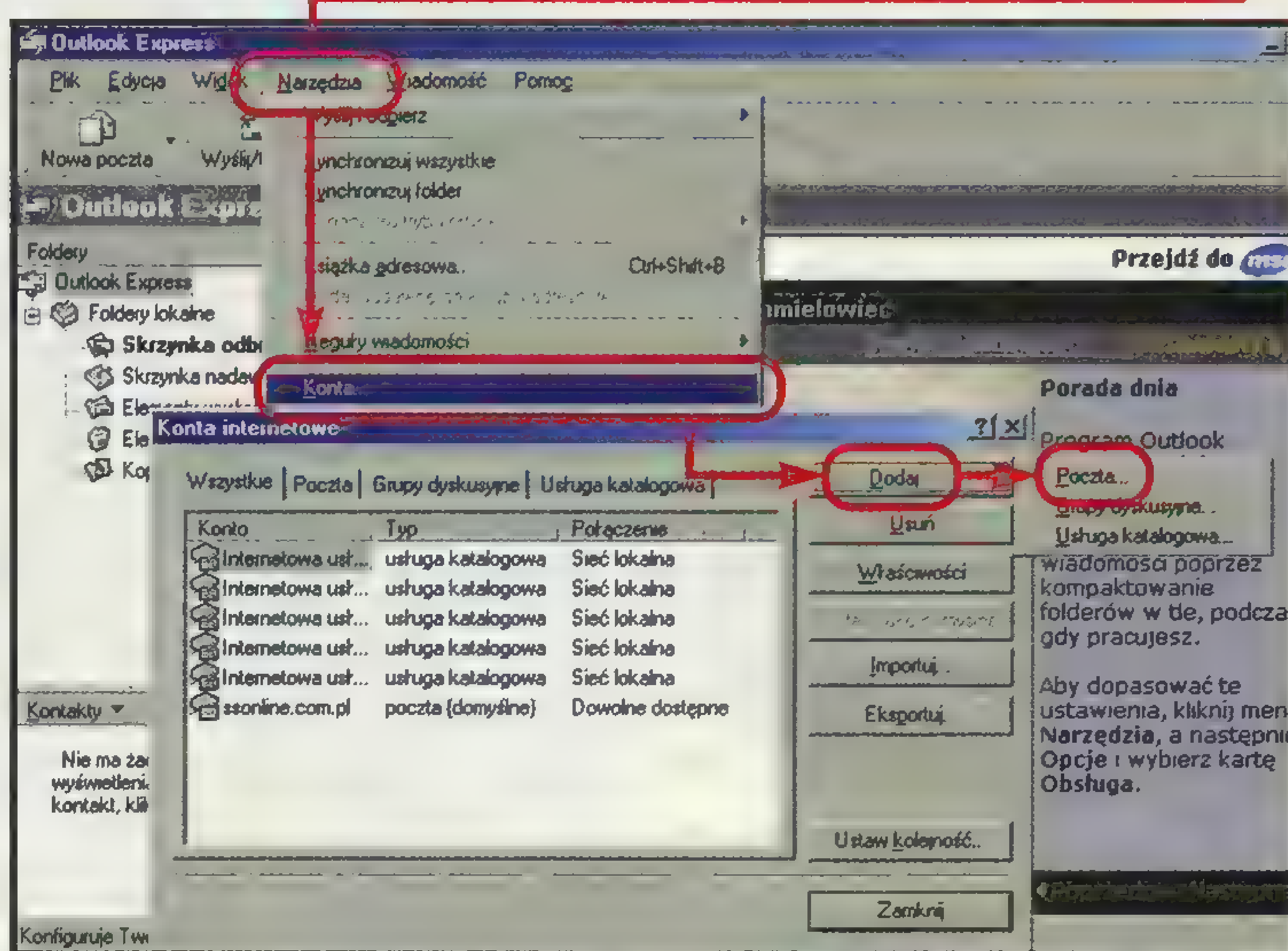
6. Weszliśmy teraz na stronę WWW przeznaczoną do odczytu poczty. Jeśli będziemy odczytywać ją właśnie w ten sposób (a nie przy pomocy oddzielnego programu), warto zapisać łącze prowadzące w to miejsce. W tym celu w okienku Explorera klikamy na „Ulubione -> Dodaj do Ulubionych". Można także kliknąć i przytrzymać logo Eksplorera, widoczne obok adresu strony i przeciągnąć je na pasek „Łącza". Jeśli natomiast będziemy odczytywać pocztę przy pomocy specjalnego programu (np. MS Outlook), należy zapisać widoczne tu dane – będą niezbędne do jego skonfigurowania.



7. Teraz na przykładzie programu Outlook Express opiszę, jak skonfigurować konto w programie pocztowym. Na głównym ekranie programu klikamy na „Narzędzia -> Konta...", następnie wybieramy „Dodaj -> Poczta...". Wpisujemy imię i nazwisko (lub też inną nazwę, pod jaką chcemy być znani dla adresatów poczty), adres e-mail (czyli w tym wypadku [login]@wp.pl), nazwy serwerów poczty (odpowiednio pop3.wp.pl oraz smtp.wp.pl) oraz nazwę konta (czyli login) i hasło. I to wszystko – klikając na „Wyślij/Odbierz", można sprawdzić swoją pocztę (oczywiście, o ile jest się podłączonym do Internetu!).











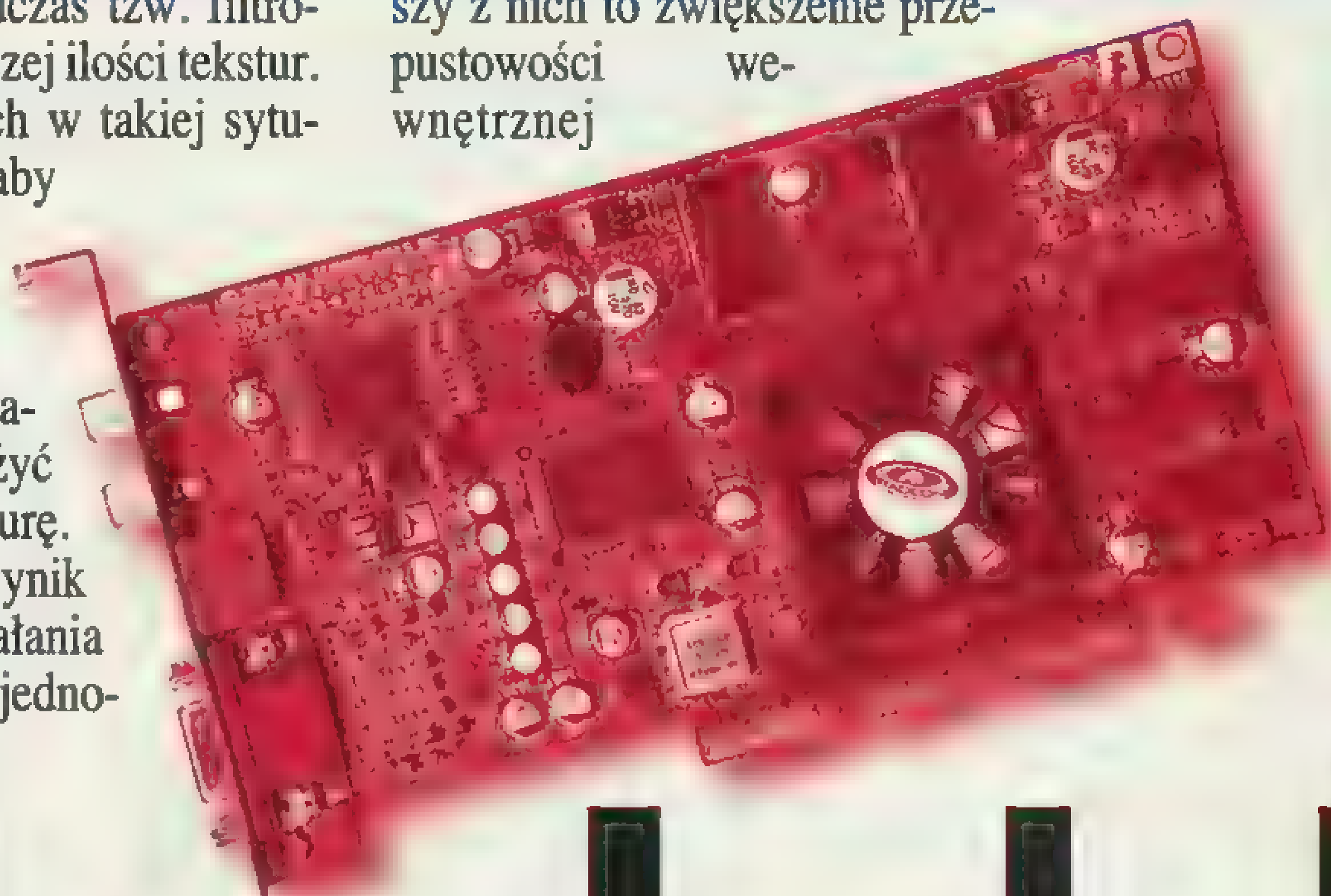
Karty graficzną są coraz bardziej skomplikowane. Ten fakt powoduje jednak, iż także porównanie ich możliwości staje się dość trudne. Co zależy od częstotliwości zegara? A na co ma wpływ jakość pamięci? Oto staramy się odpowiedzieć na te pytania.

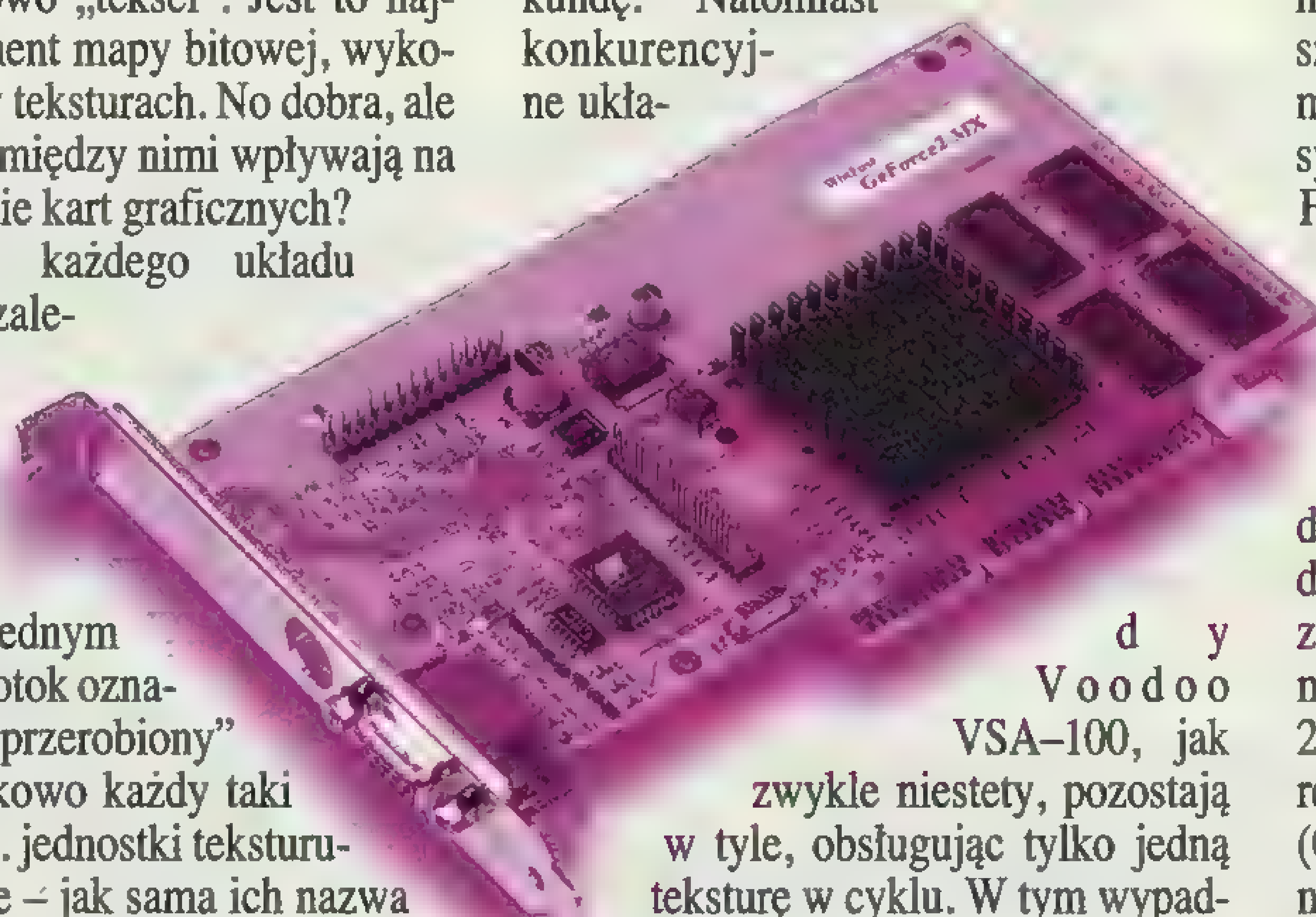
Jak najszybciej

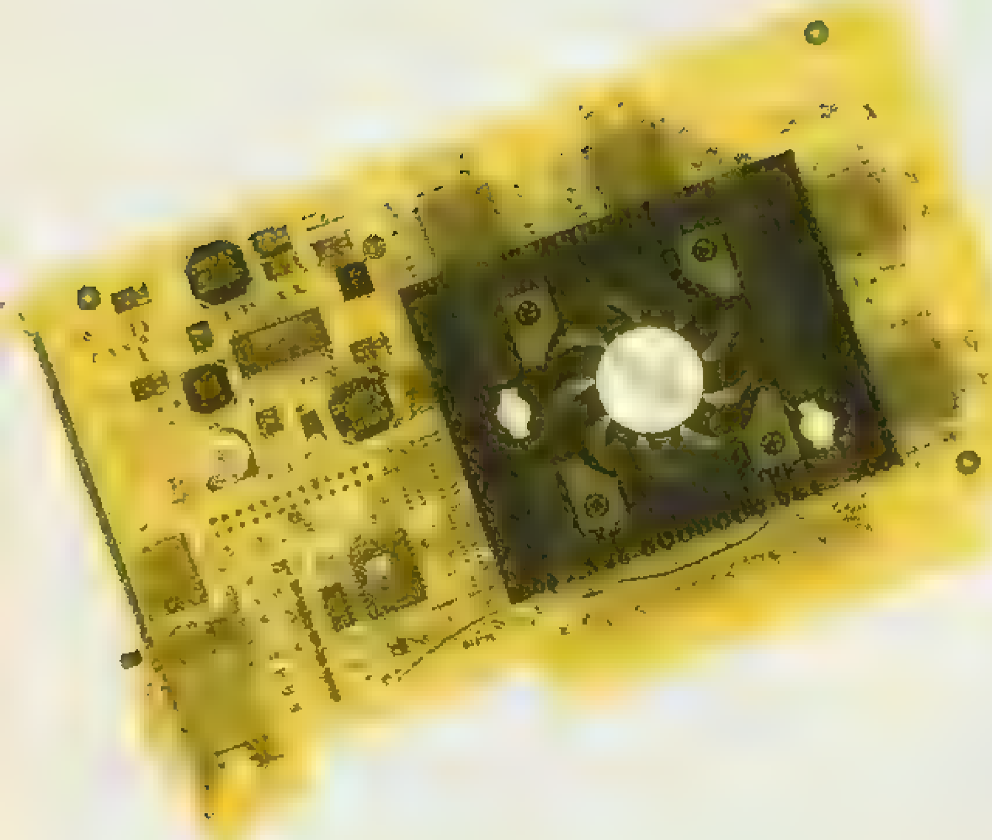
Kiedy na rynku pojawiały się pierwsze akceleratory 3D, ich szybkość była mierzona w milionach wielokątów na sekundę. Była to jednostka łatwa do zrozumienia, nie sprawiająca potencjalnym użytkownikom żadnych problemów. Jednakże w przypadku kolejnych, coraz to bardziej skomplikowanych kart sytuacja stała się coraz bardziej zagmatwana. W tej chwili niektórzy producenci, np. nVidia, chwalą się sprzętem zdolnym do przetworzenia ponad miliarda elementów obrazu w ciągu sekundy. Jakie to jednak „elementy" i co wpływa na owe wyniki – zobaczmy.

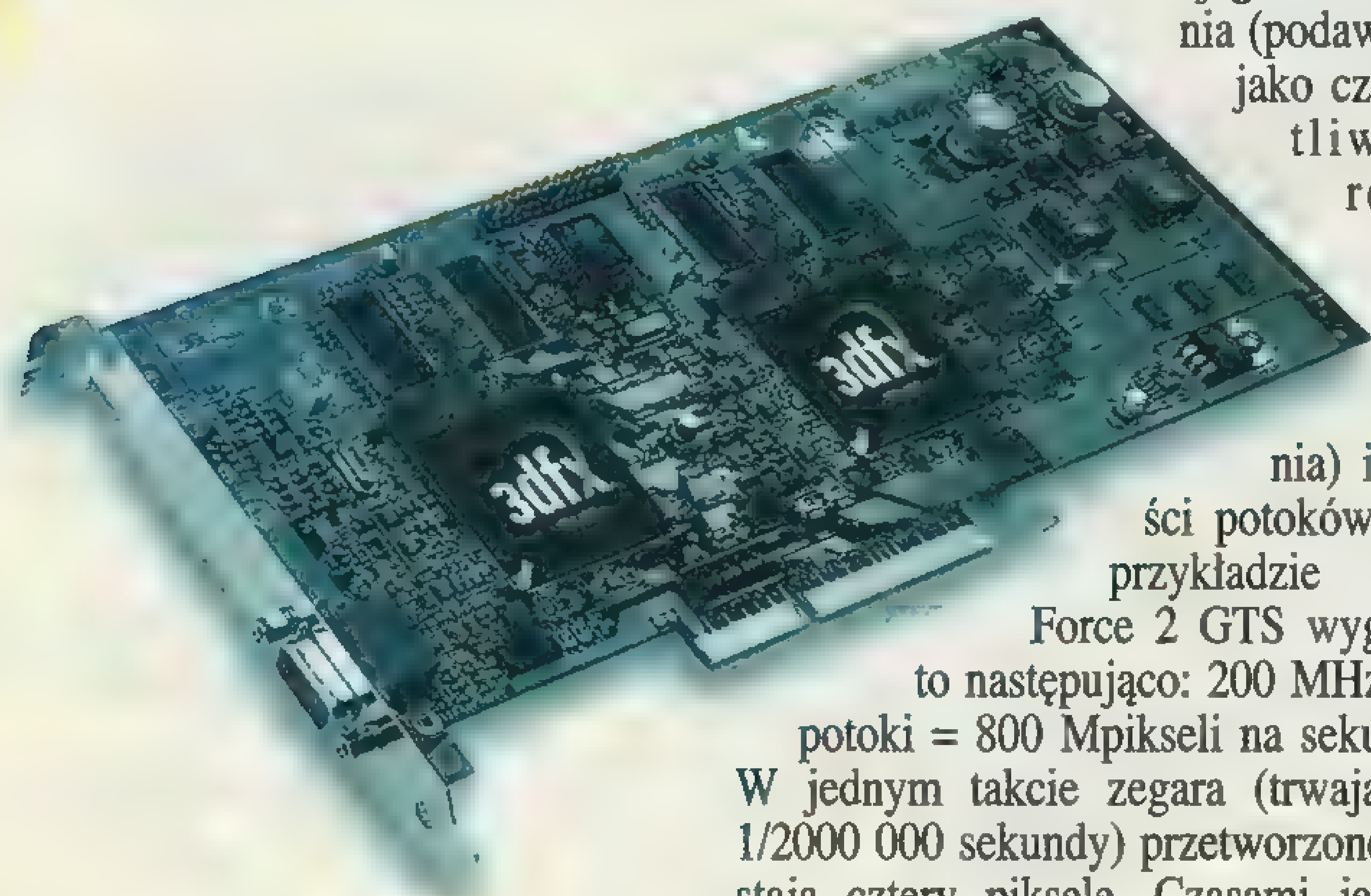
Najpierw spójrzmy na elementy obrazu. Jak wiadomo, najmniejszy z nich to piksel – to określenie znamy od lat i zdążyliśmy się do niego przyzwyczaić. W przypadku kart graficznych pojawia się jednak słowo „teksel". Jest to najmniejszy element mapy bitowej, wykorzystywanej w teksturach. No dobra, ale jak różnice pomiędzy nimi wpływają na funkcjonowanie kart graficznych?

Wydajność każdego układu graficznego zależy od ilości „potoków danych", jakie przez niego przepływają. W jednym cyklu każdy potok oznacza jeden „przerobiony" piksel. Dodatkowo każdy taki układ ma tzw. jednostki teksturujące, służące – jak sama ich nazwa wskazuje – do nakładania tekstur na piksele. Oczywiście, im więcej takich jednostek, tym lepiej. Pierwsze układy (np. Voodoo 1, 2 i 3) miały tylko jedną. Jeśli teksturę nakładamy tylko raz – nie ma problemu. W takiej sytuacji wydajność procesora graficznego zależy bezpośrednio od częstotliwości jego taktowania (podawanej jako częstotliwość rdzenia) i ilości potoków. Na przykładzie GeForce 2 GTS wygląda to następująco: 200 MHz x 4 potoki = 800 Mpikseli na sekundę. W jednym takcie zegara (trwającym 1/2000 000 sekundy) przetworzone zostają cztery piksele. Czasami jednak program wymaga (podczas tzw. filtrowania) nałożenia większej ilości tekstur. W tradycyjnych kartach w takiej sytuacji wydajność musiałaby spaść – każdy piksel byłby przetwarzany przynajmniej dwa razy. Jednakże układy graficzne są w stanie nałożyć więcej niż jedną teksturę. W takim wypadku wynik poprzedniego działania mnożymy przez ilość jednostek teksturujących – dla GeForce 2 GTS otrzymamy 800 Mpikseli x 2 jednostki = 1,6 Gteksela/sekundę. Jeszcze więcej, bo aż trzy tekstury, nakłada w jednym cyklu układ ATI Radeon, dzięki czemu z przeciętnych 330 Mpikseli osiąga wynik aż 0,99 Gteksela/sekundę. Natomiast konkurencyjne układy Voodoo VSA-100, jak zwykle niestety, pozostają w tyle, obsługując tylko jedną teksturę w cyklu. W tym wypadku zwielokrotnienie szybkości uzyskiwane jest przez dodawanie procesorów na karcie. Dane dla innych kart – patrz tabelka.



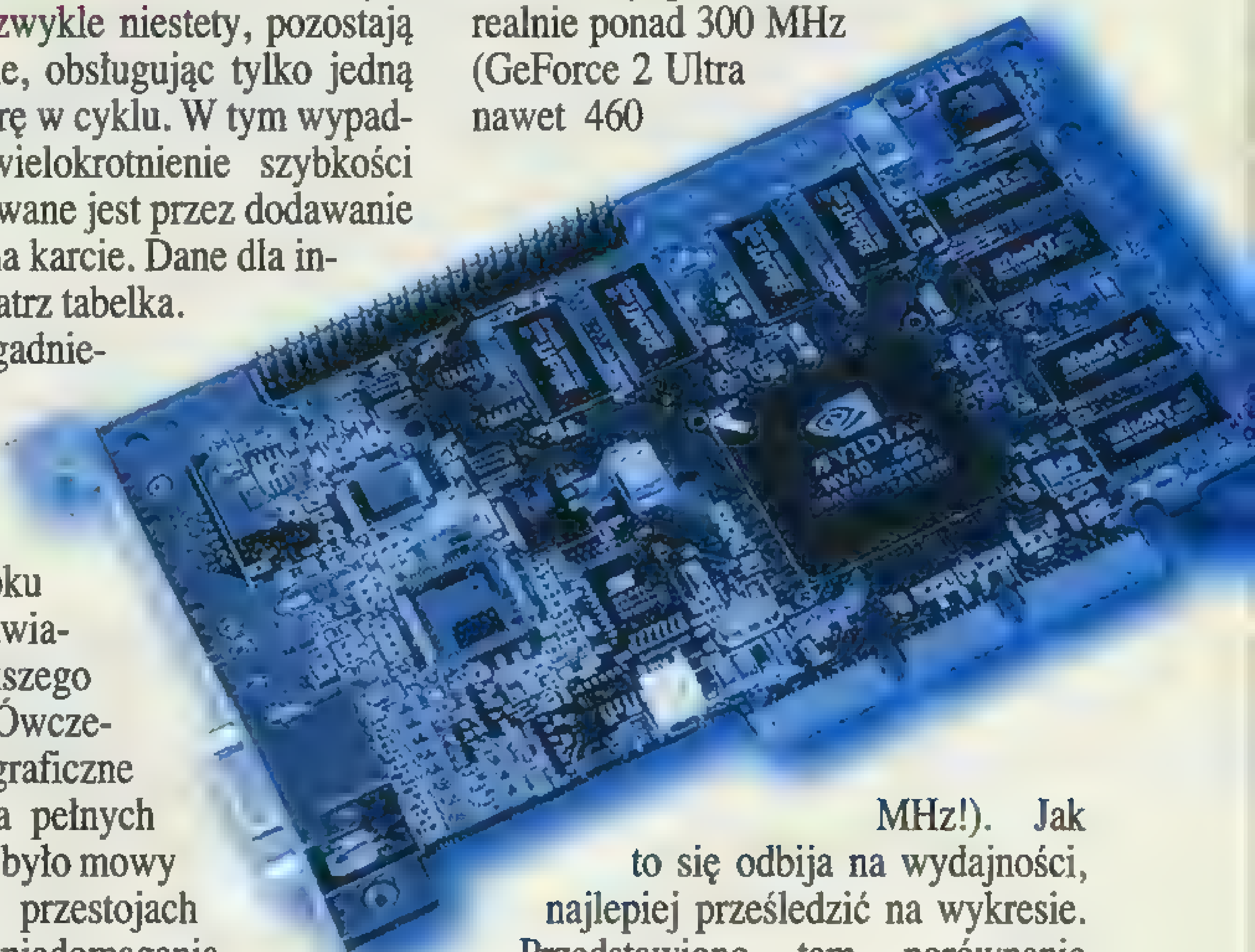






Drugie zagadnienie to przepustowość pamięci. Jeszcze półtora roku temu nie sprawiało to większego problemu. Ówczesne układy graficzne pracowały na pełnych obrotach, nie było mowy o żadnych przestojach z powodu „niedomagania kontrahentów". Jednak i to uległo zmianie. Wraz ze wzrostem objętości tekstur i rozdzielczości obrazu szyny danych kart graficznych zaczęły się powoli zapychać, także ich pamięć nie nadążała z wysyłaniem danych do obróbki. W tym wypadku konstruktorzy wykorzystali dwa sposoby. Pierwszy z nich to zwiększenie przepustowości wewnętrznej szyny danych. W tej chwili liderem jest ATI Radeon z 6,4 GB/s. Jeśli powstanie Voodoo 5 6000, zdolny będzie do przesłania ponad 10 GB/s. Wartości dla innych kart znajdziecie w tabelce.

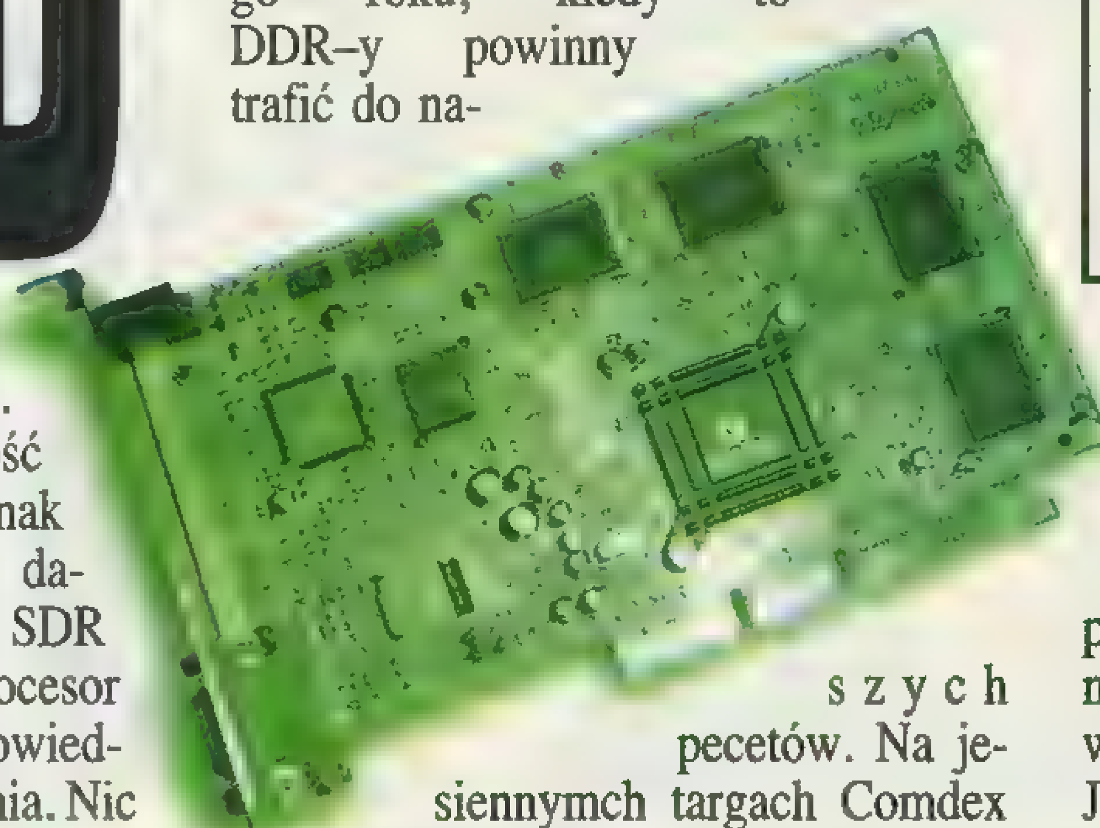
Druga metoda (choć trudno w zasadzie mówić „druga", skoro bezpośrednio się one ze sobą nie wiążą) to zwiększanie częstotliwości taktowania pamięci. Wcześniej taktowane były maksymalnie na 166 MHz (Voodoo3, GeForce 256 SDR, obecnie niestety także Voodoo5). Wraz z pojawieniem się modelu GeForce 256 DDR sytuacja uległa zmianie. W pamięciach DDR (Double Data Rate) dane są zapisywane/odczytywane dwukrotnie w każdym cyklu zegara, dzięki czemu nominalna częstotliwość zostaje de facto podwojona. Tak więc modele ATI Radeon czy też GeForce 2 GTS mają pamięć taktowaną realnie ponad 300 MHz (GeForce 2 Ultra nawet 460 MHz!). Jak to się odbija na wydajności, najlepiej prześledzić na wykresie. Przedstawiono tam porównanie szybkości działania kart GeForce 256 SDR i DDR (QUAKE 3, PIII 600). Dla rozjaśnienia sytuacji za podstawową przyjęto wydajność wersji SDR – 100%. Należy sobie uświadomić, że obie te karty różnią się między sobą jedynie częstotliwością taktowania pamięci! Tymczasem przy rozdzielczości

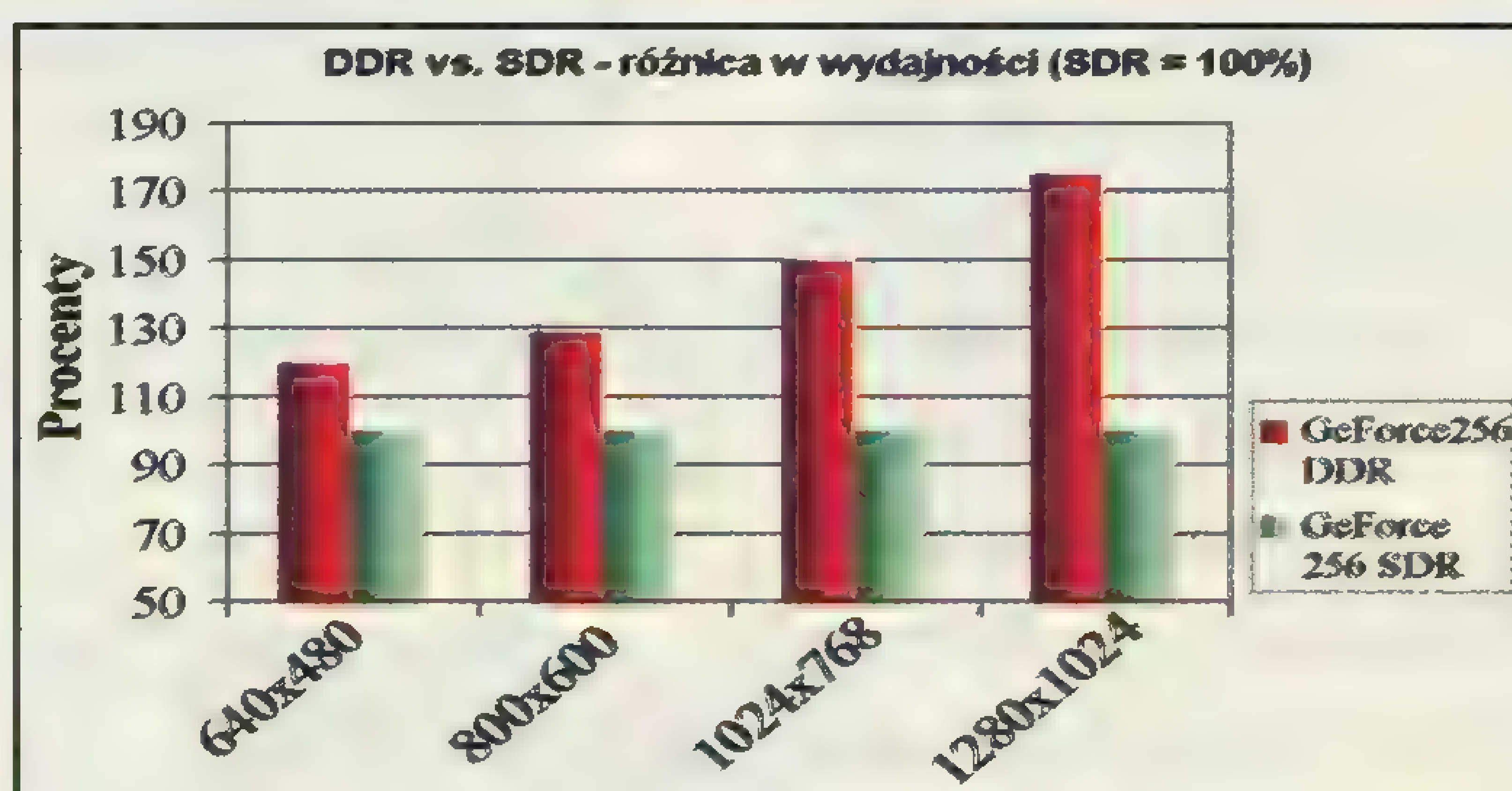


Układ graficzny		ATI Radeon	3dfx Voodoo 4 4500	3dfx Voodoo5 5500	3dfx Voodoo5 6000	nVidia GeForce2 MX	nVidia GeForce2 GTS	nVidia GeForce2 Ultra
Przepustowość szyny danych		6,4 GB/s	2,7 GB/s	5,2 GB/s	10,4 GB/s	2,5 GB/s	5,2 GB/s	7,36 GB/s
Taktowanie	rdzeń pamięć	166 MHz, 330 MHz (DDR)	166 MHz	166 MHz	166 MHz	175 MHz, 166 MHz	200 MHz, 366 MHz (DDR)	250 MHz, 466 MHz (DDR)
Jednostki teksturujące		3	1	1	1	2	2	2
Ilość potoków danych		2	2	4	8	2	4	4
Wydajność		330 Mpikseli/s 990 Mteksele/s	333 Mteksele/s	666 Mteksele/s	1,3 Gteksele/s	350 Mpikseli/s 700 Mtekseli/s	800 Mpikseli/s 1.6 Gteksele/s	1 Gpiksel/s 2 Gteksele/s

w 3D

1280x1024 model DDR działa o 75% szybciej niż SDR. Ten, na pierwszy rzut oka dość zaskakujący, wniosek jest jednak oczywisty – przy takiej ilości danych do przerobienia szyna w SDR błyskawicznie się zatyka i procesor graficzny nie otrzymuje odpowiedniej ilości danych do przerobienia. Nic więc dziwnego, że w najnowszych, szybkich kartach coraz rzadziej znajdziemy pamięci SDR. Z drugiej jednak strony ceny DDR nadal pozostają na dość wysokim poziomie. W rezultacie w modelach przeznaczonych na rynek low–end (np. GeForce 2 MX) nadal stosuje się układy SDR. Ciekawie zapowiada się natomiast początek przyszłego roku, kiedy to DDR–y powinny trafić do naszych pecetów. Na jesiennymch targach Comdex przedstawiono już pierwsze współpracujące z nimi płyty główne, pozostaje tylko poczekać na premierę sklepową. To jednak temat na zupełnie inny artykuł.





Podane powyżej informacje należy podsumować następująco. Problem przepustowości pamięci oraz szyny danych odgrywa coraz większe znaczenie we współczesnych kartach graficznych. Jednakże podejrzewam, że dla większości użytkowników pozostanie on, przynajmniej przez jakiś czas, kwestią czysto akademicką. Po pierwsze dlatego, iż owa „niewydolność" pojawia się dopiero przy wejściu w wyższe rozdzielczości. Przy 640x480 oraz 800x600 nie jest aż tak dramatycznie odczuwalny. Po drugie – cena. Karty na DDR kosztują niemało, mimo stałego spadku jest to ponad 1000 złotych. A tyle na kartę graficzną mogą wydać jedynie najzamożniejsi właściciele komputerów.

Pooh



Xircom Rex Pro

Kiedy pojawiły się pierwsze notesy elektroniczne, wyposażone w miniaturową klawiaturkę, stanowiły zapowiedź ręcznych komputerów – palmtopów. Z czasem utraciły na popularności, jednak i dziś produkuje się ich różne nowe, często ciekawe odmiany.

To urządzenie zaprojektowano raczej jako przenośną bazę danych niż typowy notes. Gdy wybiera się kolejne litery z listy (Xircom Rex Pro nie rozpoznaje pisma odręcznego), wprowadzanie większej ilość danych jest dość męczące. Dużo lepiej zrobić to na ekranie komputera i przesłać dane do organizera, w nim zaś nanosić już tylko niezbędne poprawki. Trochę szkoda, że nie wyposażono Xircom Rex Pro w ekran dotykowy i rysik, ale cóż – jeśli chce się mieć niższą cenę, to należy zgodzić się na spore ustępstwa.

W pamięci tego urządzenia (512 kB) zmieścimy około 6000 wpisów. Fabrycznie umieszczono w niej najniezbędniejsze aplikacje: bazę teleadresową, listę rzeczy do wykonania, notes oraz kalendarz (można wyświetlić czas dla dwu dowolnych miast na świecie).



Z komputerem dane można wymieniać na dwa sposoby. Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem notebooka, wystarczy wcisnąć organizer w złącze PC–Card i uruchomić odpowiedni program. Właściciele komputerów stacjonarnych muszą natomiast korzystać z pośrednictwa stacji dokującej, do jednostki centralnej podłączanej przez port szeregowy. W pececie dane można przechowywać w jednym z kilku najpopularniejszych programów, w grę wchodzą: MS Outlook, Symantec ACT!, Lotus Organizer, Lotus Notes, Microsoft Schedule+, Starfish Sidekick, Yahoo Calendar oraz Excite Planner – wymianę informacji pomiędzy nimi a Xircom Rex Pro obsługuje TrueSync Plus firmy Starfish. Jeśli ktoś korzysta z innego softu (lub też nie miał jeszcze z żadnymi komputerowymi organizerami do czynienia), może zainstalować sobie prosty program tego typu – TrueSync Desktop. Co tu dużo mówić, synchronizacja przebiega bezproblemowo, żeby przenieść wszelkie potrzebne notatki, adresy i terminy, wystarczy tylko kilka kliknięć. Zastrzeżenie można mieć właściwie tylko jedno – producent mógłby pomyśleć o połączeniu z komputerem poprzez port USB, wymiana danych za pośrednictwem złącza szeregowego jest dość powolna.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Cadena Systems Sp. z o.o.
ul. Poznańska 15
62–020 Swarzędz–Jasin
tel. (0–61) 817–30–22
www.cadena.com.pl
Cena (z VAT) – 455 zł



Mysz to podstawa. Przyjemnie wyprofilowana, z sensownie umieszczonymi przyciskami i dobrym oprogramowaniem. Kiedy siadam do obcego komputera z tandetnym gryzoniem, zawsze przez kilka minut muszę się przyzwyczajać. Warto więc wybrać lepszy model.

Gdzie jest Popiel ???
Gdzie jest Popiel ???
Gdzie jest Popiel ???

inwazja gryzoni mysz



Przed właściwym porównaniem dwie uwagi wstępne. Po pierwsze, widać coraz większe upowszechnienie się radiowej technologii bezprzewodowej. Dawno już w niepamięć odeszły czasy, kiedy to urządzenia bez kabla korzystały z zawodnych łączy na podczerwień. Po drugie zaś, popularyzuje się technika optyczna nowej generacji (bez podkładek z rastrem). Idealna mysz łączyłaby w sobie obie te zalety – niestety, w tej chwili brak jeszcze takiego cuda na półkach sklepowych. Może za rok?

Pooh

Microsoft IntelliMouse USB

Najbardziej klasyczna mysz spod znaku MS. Łagodnie wyprofilowana, dobrze leży w dłoni. Niestety, ze względu na lekkie wygięcie w lewo nadaje się jedynie dla osób praworęcznych.



Kulka, wykonana z przeciętnej jakości gumy, nieźle pracuje na różnych powierzchniach, choć lepiej nie stosować zbyt gładkich podkładek. Jak wszystkie produkty Microsoftu droga, acz niezawodna.

Microsoft IntelliMouse Optical

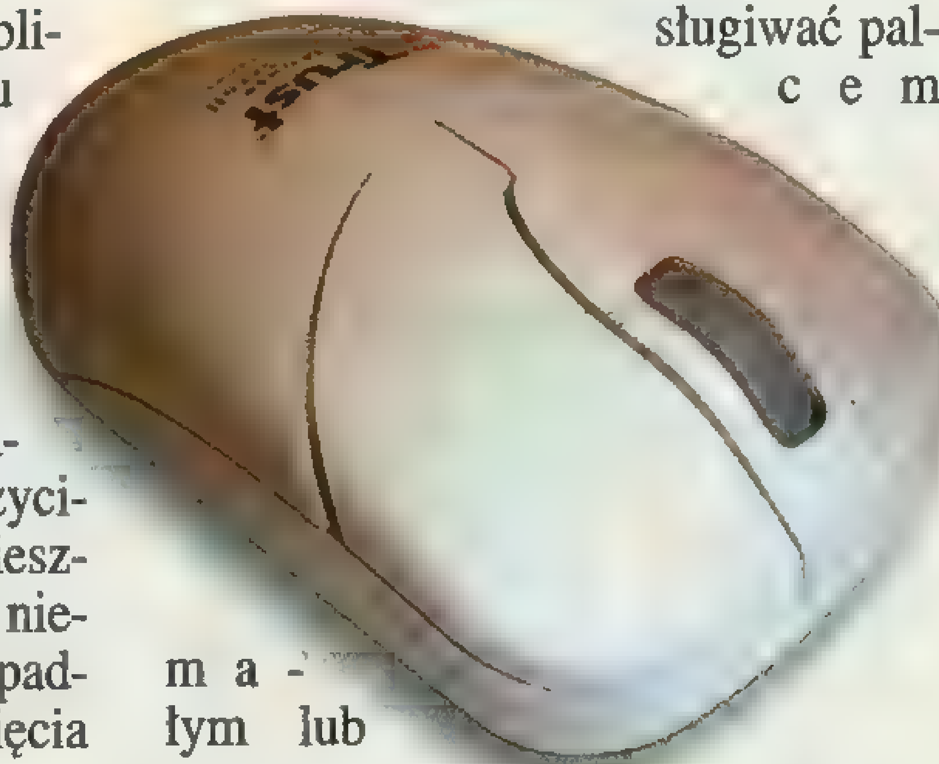
Mysz optyczna o kształcie zbliżonym do analogicznego modelu Dexxy (choć można by długo dyskutować, kto tu z kogo brał wzór). Jest w całości wykonana z dość twardego materiału i dobrze leży w dłoni. Symetryczna, można ją prowadzić zarówno prawą, jak i lewą ręką. Przyciski na bocznych ściankach umieszczono na tyle wysoko, że nie ma niebezpieczeństwa przypadkowego ich wciśnięcia podczas ruchów bocznych. Przycisk połączony z rolką cechuje zbyt duży luz i za mały skok podczas użycia, poza tym, jak na mój gust, obraca się on nieco zbyt



miękko. Kolejna rzecz, jakiej powinniśmy wymagać od myszy kosztującej około 200 zł, to dobre oprogramowanie. Niestety, w tym wypadku nie pomyślano o żadnym sensowym zagospodarowaniu przycisków bocznych, można im przypisać jedynie standardowe polecenia Eksploratora Windows. Jak dla mnie, brak jakiegokolwiek minimenu jest w tym wypadku rzeczą niedopuszczalną. Każdy, kto kiedykolwiek z niego korzystał, przyzna mi rację.

Trust Ami Mouse Wireless Scroll

Opływowa mysz bezprzewodowa, przeznaczona zarówno dla osób leworęcznych, jak i praworęcznych. Wydaje mi się jednak, iż wbrew intencjom projektantów lepiej sprawuje się ona po lewej stronie klawiatury. Otóż przycisk boczny, zazwyczaj wciskany kciukiem, jest tu niezwykle czuły, a bardzo łatwo nacisnąć go przypadkiem podczas przesuwania gryzonia. W przypadku osób leworęcznych guzik ten należy zaś obsługiwać palcem



małym lub serdecznym i trudno go wówczas wcisnąć bezwiednie. Transmisja bezprzewodowa działa bez zastrzeżeń, mysz sprawuje się nieźle na większości rodzajów podłoża.

Trust Ami Mouse PS/2

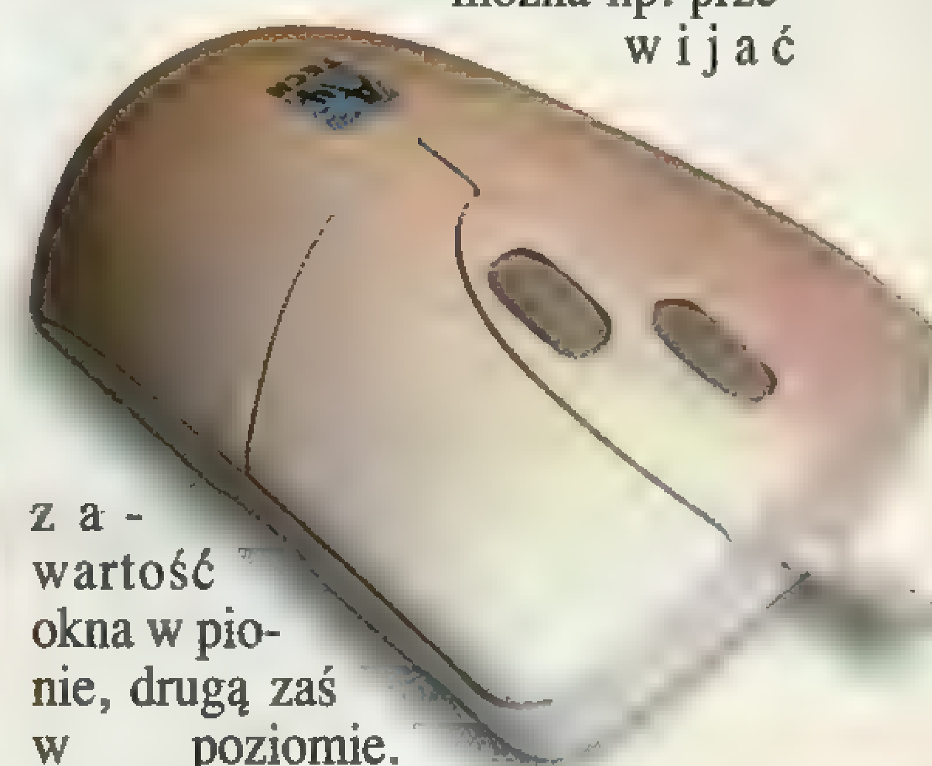
Najmniejsza, najprostsza i najtańsza mysz spośród wszystkich tu prezentowanych. Co tu dużo pisać – działa przyzwoicie, dość precyzyjnie (choć należy pamiętać o częstym



czyszczeniu kulki i rolek), jest oburęczna. Wykonano ją z niezbyt przyjemnego w dotyku, twardego materiału. Mikroprzełączniki przycisków wydają się nieco zbyt głośne, czego jednak można wymagać od tak podstawowego modelu? Jednym słowem – jedynie dla kogoś niezbyt wymagającego.

A4Tech 2-Wheel 4D Mouse

Wykonana z twardego, niezbyt przyjemnego w dotyku materiału, pozostawiająca sporo do życzenia także pod względem ergonomii (kanciaste krawędzie nijak nie układają się w dłoni). Na górnej krawędzi umieszczono dwie rolki, jedną z nich można np. przewijać



zawartość okna w pionie, drugą zaś w poziomie. Przyznam, że wolę modele z jednym kółkiem – jest ono wtedy większe, wygodniejsze, lepiej trafia pod palce. W tym wypadku, aby wygodnie obracać niższą rolką, należy dość znacznie wygiąć palec wskazujący.

A4Tech Fastnet 5 Mouse

Nieźle wyprofilowana mysz dla bardziej wymagających użytkowników. Uwagi odnośnie dwu rolek – patrz powyżej. Wspomnę tylko, iż w tym wypadku oba kółka różnią się dźwiękiem wydawanym przy obracaniu. Rzecz mała, acz warta docenienia. Przyjemnie obsługuje się natomiast dwa guziki umieszczone pod kciukiem – są dość duże, nie zachodzi niebezpieczeństwo wciśnięcia niewłaściwego, a akurat ta lokalizacja jest o wiele wy-



godniejsza niż dodatkowe elementy na górnej ściance. Dodatkowo docenić należy firmowe oprogramowanie – pod nazwą Net Jump oraz Lucky

zoni

z x12

Jump kryją się niewielkie okienka z ikonkami skrótów, np. do programów, zamknięcia aplikacji itd. Owszem, jest to dostępne także w modelach Logitechu czy też Microsoftu, w tym jednak wypadku zawartość tych minimenu można dowolnie zmieniać.

A4Tech Wireless 4D Mouse

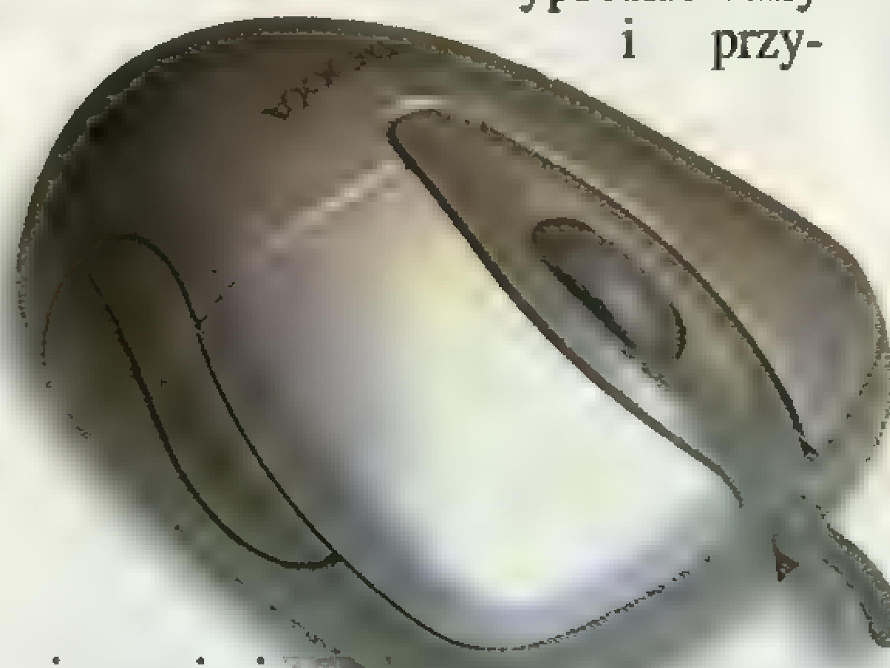
Najtańsza mysz radiowa spośród wszystkich tu przedstawianych. Choć na



pierwszy rzut oka przypomina model 2–Wheel 4D Mouse, to wykonana jest o wiele staranniej. Przyjemnie leży w dłoni, jest przystosowana do obsługi zarówno lewą, jak i prawą ręką. Uwagi na temat podwójnych rolek oraz dołączanego oprogramowania – patrz powyżej. Podobnie jak w przypadku pozostałych myszy bezprzewodowych odbiornik nie powinien znajdować się w zbyt dużej odległości od gryzonia. Jeśli ktoś chciałby skorzystać z dobrodziejstw techniki bezprzewodowej (zaręczam – warto!), a dysponuje ograniczonymi środkami finansowymi, powinien zainteresować się właśnie tym modelem. Nieco zasobniejszym użytkownikom polecam raczej o klasę lepszy model Logitech MouseMan Cordless.

Dexxa Optical Mouse

Mysz bliźniaczo podobna do modelu optycznego IntelliMouse. Na jej przykładzie widać dobrze, czym różni się mysz tania od droższej, nawet jeśli na pierwszy rzut oka są do siebie zbliżone. Model Microsoftu jest bowiem o wiele lepiej wyprofilowany i przy-



jemniej leży w dłoni. W Dexxie natomiast nie zadbano o pewien drobiazg – analizę położenia bocznych przycisków. Bardzo łatwo bezwiednie wcisnąć je kciukiem (podobnie jak miało to miejsce w modelu bezprzewodowym Trust), co przy przypisanej np. komendzie zamknięcia aplikacji skończyć się może nieciekawie. Od biedy do zaakceptowania dla osób pragnących kupić model optyczny. Bardziej wymagającym polecałbym jednak któryś z egzemplarzy firmy – matki Dexxy, czyli Logitechu.

Logitech Cordless MouseMan Wheel

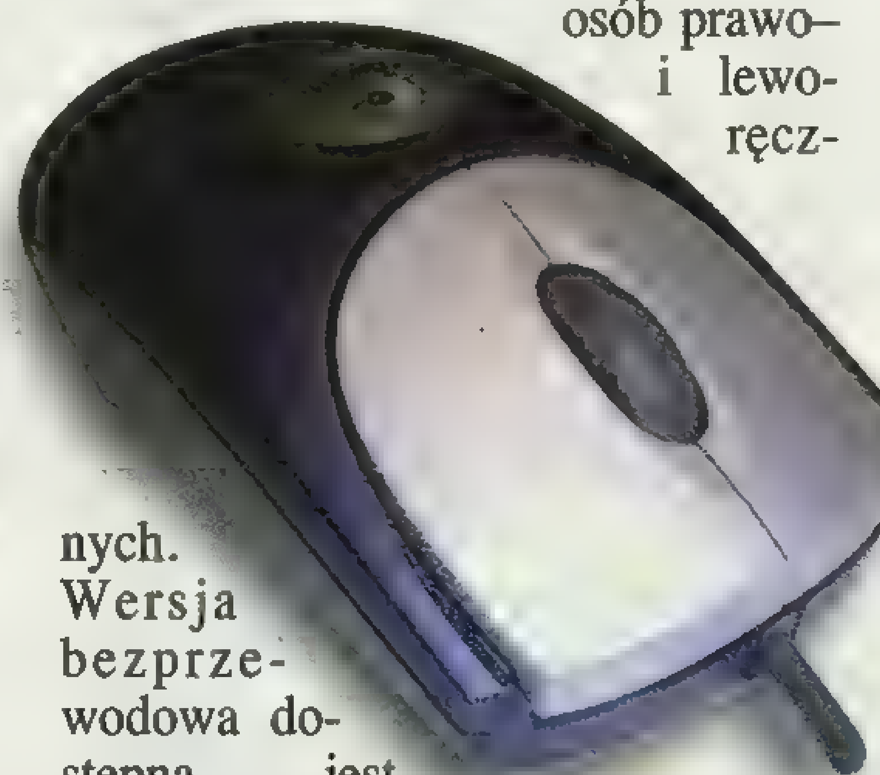
Zdecydowanie najlepsza mysz w całym teście. Doskonale wyprofilowana, z dobrej jakości materiału, po bokach pokryta dodatkowo przyjemnym w dotyku, gumopodobnym tworzywem, dzięki któremu pewniej leży w dłoni. Pomyślano nawet o takim drobiazgu, jak łatwy dostęp do wymagających czyszczenia rolek – kto męczył się, grzebiąc wewnątrz myszy przez wąskie łoże kulki, ten doceni to z pewnością. Transmisja radiowa odbywa się bez zakłóceń, wymagane jest natomiast usunięcie przeszkód sprzed odbiornika (dotyczy to zresztą wszystkich modeli bezprzewodowych) – słaby sygnał ma dość ograniczony zasięg. Gdyby jeszcze model bezprzewodowy wyposażyć w czujnik optyczny, otrzymalibyśmy ideał. Cóż – podejrzewam, że wersja taka pochłaniałaby więcej prądu, niż są



w stanie dostarczyć dwie baterie AAA (z czujnikiem optycznym dostępna jest natomiast droższa o 15 zł wersja kablowa myszy). Jedyne, do czego mogę się przyczepić, to brak możliwości konfiguracji minimenu pojawiającego się po wciśnięciu przycisku pod kciukiem, za to ma ono o wiele wygodniejszy kształt niż w przypadku A4Tech.

Logitech Cordless Wheel Mouse / Logitech Wheel Mouse Optical

Dwie odmiany tej samej myszy, różniące się rodzajem transmisji oraz odczytu położenia. Nieźle wyprofilowane, przeznaczone do użytku dla osób prawo– i leworęcz-



nych. Wersja bezprzewodowa dostępna jest z kilkoma rodzajami kolorowych obudów do wymiany – bajer ciekawy. Wersja optyczna, podobnie jak analogiczny IntelliMouse, działa znakomicie. Każdy, kto kiedykolwiek musiał czyścić kulkę, z całą pewnością doceni zalety tej technologii.



Nieco brakuje tu jedynie przycisków bocznych.

Logitech iFeel

Najciekawsza (przynajmniej pod względem konstrukcyjnym) spośród przedstawianych tu myszy. Z technicznego punktu widzenia jest to Logitech Wheel Mouse w wersji Optical z drobnym „dodatkiem" w obudowie. Otóż wciśnięto tam siłowniki, które w pewnych sytuacjach wprawiają gryzonia w drżenie. Nie jest to jednak urządzenie typu force feedback – wibracje pojawiają się w innych okolicznościach, niż ma to miejsce w analogicznych joystickach czy



też kierownicach. Dzięki programowej nakładce firmy Immersion mysz „widzi" wszystkie elementy pulpitu jako wypukłe. Każdemu najechaniu na ikonę, elementy menu czy też łącza internetowe towarzyszą drgania. Ich siłę można regulować z poziomu panelu sterowania, dostępnych jest także kilka fabrycznie zaprogramowanych wzorów, np. metal, guma, gąbka itd. Przyznam, że to gadżet ciekawy, acz raczej nieprzydatny. Podejrzewam, że większość użytkowników postąpi podobnie jak ja – po kilkunastu minutach zabawy wyłączy wibracje i będzie korzystać z normalnej myszy optycznej. W sumie, pomysł ciekawy, acz wymagający dopracowania.

Model	Microsoft IntelliMouse	Microsoft IntelliMouse Optical	Trust Ami Mouse PS/2	Trust Ami Mouse Wireless Scroll	A4Tech 2-Wheel 4D Mouse	A4Tech FastNet 5 Mouse	A4Tech Wireless 4D Mouse	Dexxa Optical Mouse	Logitech iFeel Mouse	Logitech Wheel Mouse Optical	Logitech Cordless Wheel Mouse	Logitech Cordless Mouse Man Wheel
Ilość przycisków	3	5	3	4	4	5	3	5	3	3	3	4
Rolka	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1
Odczyt położenia	kulka	optyczna	kulka	kulka	kulka	kulka	kulka	optyczna	optyczna	optyczna	kulka	kulka
Bezprzewodowa	kabel	kabel	kabel	radio	kabel	kabel	radio	kabel	kabel	kabel	radio	radio
Dla leworęcznych	nie	tak	tak	nie	tak	nie	tak	tak	tak	tak	tak	nie
Podłączenie	PS2, USB	PS/2, USB	PS/2	PS/2	PS/2, serial	PS/2, serial	PS/2	PS/2	USB	PS/2, USB	PS/2	PS/2, serial
Cena (z VAT)	95 zł	185 zł	15 zł	125 zł	50 zł	70 zł	100 zł	110 zł	240 zł	200 zł	170 zł	235 zł
Ocena	3/5	4/5	2/5	3/5	3/5	4/5	4/5	4/5	3/5	4/5	4/5	5/5

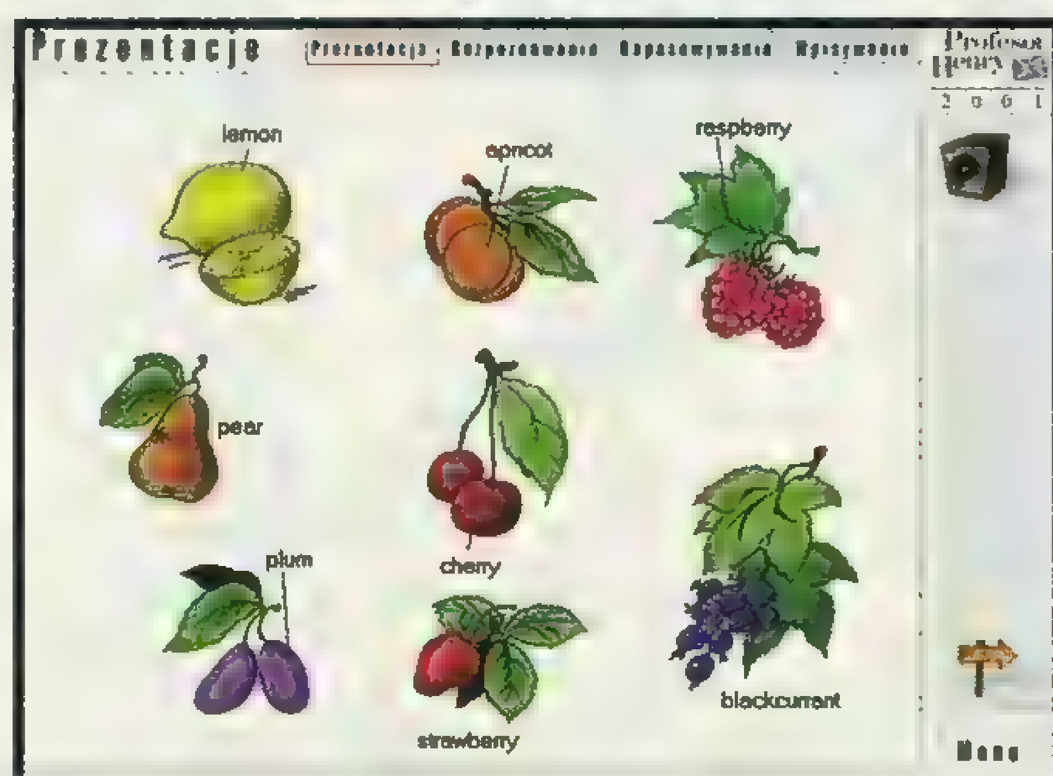
Producent/Dostarczyła firma: Microsoft, A4Tech/ProAbit, Trust, Dexxa, Logitech/Tornado 2000



Chyba nie warto już powtarzać, że w dzisiejszych czasach znajomość języków obcych to przymus, stawiany przez praktycznie wszystkie dziedziny życia. Czas więc po prostu zabrać się za naukę, a w tym na pewno pomoże PROFESOR HENRY 2001!

Profesor Henry 2001

Program PROFESOR HENRY 2001 zajmuje dwie płyty kompaktowe. Na pierwszej znajdziemy obszerny podręcznik, który zawiera ogromną ilość informacji na temat języka angielskiego, jego gramatyki itp. Wszystkie te wiadomości są podane w taki sposób, że zrozumienie ich i zapamiętanie nie powinno nikomu sprawić najmniejszego problemu. Dalej mamy konwersacje. Są one pomocne w osłuchiwaniu się z językiem, którego się uczymy. Tu zo-



stały one podzielone na różne grupy tematyczne. Można wysłuchać całej rozmowy czy też wypowiedzi jednej osoby, a także zobaczyć, co dane zdanie znaczy w języku polskim itd. Ostatnim elementem pierwszej płyty są prezentacje. Pomogą one nauczyć się słówek, gdyż są to rysunki z podpisami. Jeśli chcemy sprawdzić swoją wiedzę, możemy zabawić się w rozpoznawanie, dopasowywanie czy wpisywanie poszczególnych słów.

Na drugiej płycie znajdują się ćwiczenia. Ich ustawienia możemy zmieniać wedle swoich



upodobań. Ciekawy jest generator ćwiczeń, dzięki któremu możemy ustawić sobie, z czego konkretnie chcemy robić zadania. W nauce pomoże nam inteligentny system powtórek. Ćwiczenia dotyczą różnych tematów: historia, czasy, bajki, miłość i seks itd. Możemy ćwiczyć rozpoznawanie ze słuchu, rozumienie tekstu, pisać dyktanda itd. Mamy także możliwość sprawdzenia swojej wymowy. Obsługa programu jest bardzo łatwa. Wygodny interfejs sprawia, że nauka jest przyjemna. Wszystkie dialogi są bardzo dobrze nagrane i świetnie można nauczyć się poprawnie mówić. Warto zwrócić jeszcze uwagę na całkiem pokaźny słownik, który oprócz tego, że ma opcje wyszukiwania, został jeszcze podzielony na różne tematy.

Podsumowując, w naszych testach PROFESOR HENRY 2001 wypadł bardzo pozytywnie. Uważam, że jest to świetny program zarówno dla początkujących, jak i dla tych średnio zaawansowanych. Szczerze polecam!

Murmur

Edgard Multimedia
www.edgard.com.pl
ul. Jastrzębowskiego 22,
02-786 Warszawa, tel. (0-22) 857-44-32
Cena (z VAT): 79 zł
Cena uaktualnienia (z VAT): 29 zł



I po raz kolejny w tym miesiącu mamy okazję przenieść się do świata nauki. Tym razem dzięki firmie Mark-Soft zostaniemy wyekspediowani do krainy zwanej Cyfrolandią.

Szczęśliwa Cyfrolandia

Do Cyfrolandii zabierze nas Cyfrowy Duszek. Od momentu wkroczenia do tego świata będzie nam towarzyszył przez cały czas, pomagając w ukończeniu zabawy. Grać możemy w jednej z dwóch dostępnych wersji językowych: angielskiej lub polskiej. Decyzję, którą z nich wybierzemy, podejmujemy na początku gry. SZCZĘŚLIWA CYFROLADNIA podzielona została na dwa poziomy trudności: dla dzieci od 3 do 4 lat oraz dla tych trochę starszych – w przedziale wiekowym od 5 do 6 lat. Do wyboru mamy dwie postacie: Jasia i Małgosię, a naszym głównym zadaniem jest zdobycie sześciu skarbów. Aby tego dokonać, musimy ukończyć sześć gier, są to m.in.: pokazywanie, na którym liściu siedzi więcej ślimaków, ustawianie przedmiotów według kolejności (np. od najmniejszego do największego) czy dopasowywanie odpowiednich cyfr np. do liczby jeży na rysunku. W każdej z gier musimy odpowiedzieć poprawnie na dziesięć pytań. Kiedy zdobędziemy już wszystkie skarby, to wiadomo – koniec gry. Warto dodać, że w razie jakichkolwiek problemów możemy skorzystać z pomocy.





Jak już wcześniej wspomniałem, gra jest w dwóch wersjach językowych. Dla nas najważniejsze jest oczywiście, jak wypadła ta polska! I tu odpowiedź jest jak najbardziej pozytywna. Głosy są bardzo wyraźne i przyjemne. Do tego dochodzi całkiem fajna muzyka. Podobnie jest z bardzo kolorową grafiką. Oba te elementy sprawią, że w świecie Cyfrolandii, dziecko będzie się bawiło wyśmienicie.



Produkty takie jak ten zawsze gorąco polecam, gdyż uważam, że nauka z komputerem jest bardzo przyjemna i efektywna. W tym wypadku jest tak samo. SZCZĘŚLIWA CYFROLANIA to gra edukacyjna, która sprawi, że dziecko w bardzo przyjemny sposób przyswoi sobie pewien zasób wiedzy o cyfrach – w dodatku zupełnie bez najmniejszego stresu!

Murmur

Marksoft
www.marksoft.com.pl
ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa
tel. (0-22) 663-93-90
Cena (z VAT): 49 zł

ZACZNIJ KALKULOWAĆ

2 NUMERY GRATIS

BO W PRENUMERACIE TANIEJ!

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 86**

PRENUMERATA PROMOCYJNA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę **SECRET SERVICE CD** w cenie **125.90** zł



☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę **SECRET SERVICE** w cenie **79.00** zł

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta
(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

To jest kupony do zamawiania! Wytnij go lub zrób kserokopię i przyklej go na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego (na środkowej części).

W nowy wiek wchodzimy z nową ofertą prenumeraty dla czytelników.

Zamów jeszcze dziś roczną prenumeratę SECRET SERVICE CD ***- szczegóły na str. 124.***

__Bonusy:__ ***Supercena 11,44 zł - za czasopismo + CD to niewiele, szczególnie gdy jest na nim np. pełna gra***

W cenie Prenumeraty dostajesz Dwa Numery Gratis w skali roku!!!

Gwarancja otrzymania - nakład limitowany, dostępny jedynie w wybranych punktach

Prestiż - posiadanie prenumeraty jest przywilejem elity graczy

Pakiet gier na wiele miesięcy - do końca trwania promocji co miesiąc będziemy wręczać 3 osobom PAKIET 20 oryginalnych gier!!!

PAKIETY PO 20 GIER ZA DARMO!



Redakcja zastrzega sobie możliwość zamiany pokazanych gier na inne, w przypadku wyczerpania zapasów.

Nie musisz wybierać, możesz dostać wszystko

ŚPIESZ SIĘ – PROMOCJA NIE TRWA WIECZNIE!

Pewnie nie ma potrzeby, by Cię przekonywać do zakupu rzeczy niezbędnej, ale na wszelki wypadek podajemy garść informacji pomocnych przy negocjacjach ze sponsorami.

Prawda jest taka, że czy się chce, czy nie w czymś książki (dyskietki, CDeki, kable, zipy, gazetki, używki i inne zakazane przedmioty) trzeba nosić...

Nowy plecak

TRÓJKĄTNIACZEK zrobiony jest ze specjalnej, wzmocnionej tkaniny wodoodpornej. Można rzucić go wszędzie, ale można go też elegancko powiesić za ucho.

NOWOŚĆ

Czarny jak afroamerykański asfalt ZAMÓW TERAZ!

Extra kieszonka z przodu na komórkę lub cokolwiek innego.

Ach, i ta przyzwoita cena - sześć na dziewięć :) to poezja dla uszu i portfela.

69.90 + 4.50 koszty przesyłki

Można go nosić na lewym ramieniu "na szybko" lub na prawym przy dłuższych wycieczkach.

Dodatkowo ma wbudowany system 3 rzepów, które pozwolą dostosować go na szybko do rozmiarów każdego zawodnika.

...a co się lepiej nada niż nowoczesny, tani, jednoramienny TRÓJKĄTNIACZEK z bajerkami?

No i jeszcze te wzmocnione plecki, żeby nic nie wbijało się pod łopatką, no i pasek, żeby w czasie pogoni za autobusem nic się nie telepało na plecach, no i oczywiście firmowy haft - wszak jest to plecaczek dla gracza.

I na koniec ostatnia informacja – jak i gdzie to cudo nabyć: Można (ale niekoniecznie) wykorzystać kupon ze strony 126 Należy przesłać pod adresem redakcji kwotę 74.40 zł (w tym już są koszty przesyłki i ubezpieczenia) i poczekać na dostawę do domu lub wpaść do redakcji i nabyć od ręki za 69.90 zł (koniecznie zadzwoń i dokonaj rezerwacji by towar czekał na Ciebie). A potem wystarczy uzbroić się w cierpliwość i przeczekać do następnych wakacji :)))

Pozdrawiam
Pegaz Ass

KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Końca świata nie będzie!

Witam w trzecim millennium! Już od jakiegoś czasu wspominałem o niespodziankach, jakie dla Was przygotowujemy. I oto nadszedł ten czas, kiedy można wreszcie wyjawić tajemnicę. Akurat dobrze się składa, że to numer noworoczny, dzięki czemu wchodzimy w XXI wiek i trzecie millennium jak nowo narodzeni, hucznie i wystrzałowo święcując początek nowej ery – viva SECRET SERVICE!!! viva CD-ROM!!!

Mam nadzieję, że podobnie jak cała redakcja, jesteście zadowoleni z powrotu do oryginalnej nazwy naszego pisma. Nie ma co smęcić, jak do tego doszło i dlaczego tak długo to trwało – grunt, że się udało! Dostawaliśmy od Was całe worki listów, nasze skrzynki pocztowe codziennie były bombardowane setkami e–maili, w których od dawien dawna przewijały się nieustannie dwa pytania: „Kiedy znów będziecie nazywać się SECRET SERVICE?" i „Kiedy dołączycie do pisma płytę?". Odpisywaliśmy, że z pewnością to nastąpi, że trzeba tylko uzbroić się w cierpliwość... I oto cierpliwość została wynagrodzona. Błogosławieni Ci, którzy uwierzyli (sic!). Choć każdy egzemplarz naszego pisma nosi teraz tytuł SECRET SERVICE, to jednak nie każdy ma załączoną płytę SS CD. Wydanie z CD-ROM-em ma ograniczony nakład i jest nieco droższe, co zresztą nie powinno nikogo dziwić, jeśli się weźmie pod uwagę inne tego typu tytuły na naszym rynku. My jednak poszliśmy dalej niż inni i zdecydowaliśmy się zamieszczać na SS CD głównie pełne wersje gier. I to gier naprawdę dobrych. Na pierwszej płycie znajdziecie nie byle jaką grę, bo HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 – większość teoretyków growych zalicza ją do ścisłego kanonu gier przełomowych. Mimo że wyszła już trzecia jej część, to jednak HOMM 2 ma się do niej dokładnie tak samo, jak DIABLO do DIABLO 2. Chyba nie trzeba dłużej tłumaczyć...

Bieżący numer, podobnie jak poprzedni, obfituje w materiały stricte growe. Dużo zapowiedzi, dużo recenzji, dużo imadeł. Z gier wartych polecenia proponuję Wam ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, MECHWARRIORA 4, TIMELINE, OGNIEM I MIECZEM, AIRFIXA DOGFIGHTERA i spolszczoną THE LONGEST JOURNEY. Natomiast z materiałów pozagrowych proponuję KONIEC ŚWIATA, czyli sondę uliczną w wykonaniu von Dirta.

Hunter
redakcja@ssonline.com.pl



Kamil Vorador Dubała

Bracia i Siostry, na nowy 2001 rok, na nowy XXI wiek i nowe III millennium życzymy Wam najdłuższej nocy sylwestrowej w całym Waszym życiu, pełnej gorących rytmów i równie gorących dziewczyn rodem z karnawałowego Rio, wirtualnej jazdy bez trzymanki po cyberpunkowych infostradach świata XXI wieku i urzeczywistnienia wszystkich marzeń w Waszym prywatnym Matrixie – po jedyne 7,90 sztuka!!!

W NUMERZE

RED PLANET

Poleć z nami na Marsa!

SECRET SERVICE zaprasza swoich Czytelników na przedpremierowy pokaz filmu „Czerwona planeta"! Bilet może otrzymać (za darmo) każdy, kto zgłosi się w dniach 18.12.2000 - 4.01.2001 do redakcji SECRET SERVICE (Warszawa, ul. Biała 3, pok. 7) z ważną Kartą Pokładową (czyli egzemplarzem SS'86). Działamy w dni powszednie w godzinach 9:00 - 16:00. Uwaga! Liczba biletów ograniczona!



Odlot nastąpi 4 stycznia 2001 r. punktualnie o godz. 18:00 z kosmodromu kina Grunwald w Warszawie, Al. Niepodległości 141. Prosimy o punktualne przybycie! Będzie też prelekcja!!!

Secret Service is B

Prawdopodobnie wszyscy (no, prawie wszyscy) oczekują, że w tym miejscu ukaże się opowieść z gatunku political–fiction albo thriller opisujący w Ludlumowskim stylu, jak to ogniem i mieczem wydawnictwo ProScript wy-



walczyło sobie po prawie dwóch latach ponownie prawo do używania tytułu SECRET SERVICE. Nic z tych rzeczy. Sorry, guys, ale jakoś nie mogę się zdobyć na wyciąganie wewnętrznych brudów na światło dzienne. I chyba tego nie zrobię. Jedno co chcę powiedzieć, to że SECRET SERVICE powrócił i wraz z zakończeniem masy różnych konfliktów prawnych znów będziemy mogli skupić się na pracy, by odzyskać należne nam miejsce na rynku. Nie ma co się oszukiwać – albo człowiek traci czas na sądy, a pieniądze na prawników, albo pracuje.

Aha, opowieści różnej treści, kolportowane na internetowych grupach dyskusyjnych przez anonimowych i „dobrze poinformowanych" donosicieli, szukających taniej sensacji i/lub szkalujących nasze Wydawnictwo, proponuję między bajki włożyć, a autorów tych „dzieł" potraktować z należnym im współczuciem...

CD–ROM

Pierwsze przejawy naszej nowej aktywności już widać – w grudniu były to dwie duże imprezy – growa i mangowa, i kilka drobnych oraz nawiązanie współpracy z gigantem rynku filmowego – firmą Warner Bross. (już 4 stycznia zaowocuje to specjalnym, zamkniętym pokazem dla Naszych Czytelników filmu pt. „Czerwona Planeta" – więcej we wstępniaku i cybernecie).

Od styczniowego numeru uderzamy CD–ROM–em. Tak! Po kilku latach przerwy CeDek wraca. Różnica między starą a nową płytką polegać będzie głównie na kanałach jej dystrybucji (tym razem będzie to typowy cover CD – montowany i sprzedawany razem z pismem, dostępny pod nazwą Secret Service CD wyłącznie w prenumeracie i wybranych punktach na terenie kraju) oraz na zawartości – co powiecie np. na pełne wersje gier?

Na początek wydania podstawowe SS i SS CD będą miały całkowicie różne okładki (to ukłon w stronę kolekcjonerów), a z czasem, być może, zmodyfikujemy je jeszcze bardziej:)

Prenumerata

Jak już wspomniałem, SS CD najłatwiej będzie zdobyć w prenumeracie – i do takiej formy najbardziej zachęcam, bo jest to wydatek w skali roku jednorazowy, a ma się gwarancję otrzymania każdego kolejnego CeDeka do domu. Dodatkową zachęcającą do tego atrakcją niech będą oryginalne gry (szczodrze rozdawane wśród prenumeratorów!), których cena detaliczna nierzadko zredukuje koszt prenumeraty do zera. Jak szaleć, to szaleć!

Dla reszty pozostaje polowanie po salonach prasowych, EMPiKach (nie wszystkich!) i największych kioskach (też nie wszystkich!). Jeśli ktoś spyta, dlaczego tak to sobie wymyśliliśmy, to odpowiedź jest prosta – nie chcemy na siłę nikogo naciągać na wydawanie pieniędzy. Wiele osób prosiło nas w listach właśnie o takie rozwiązanie sprawy. Zresztą, nie powinno to nikogo dziwić, ponieważ nas zawsze kupowało się dla możliwości poczytania dobrych tekstów, a nie dla płyty (a reszta do kosza:), jak to bywa tu i tam).

Jednocześnie wychodzimy naprzeciw zapotrzebowaniu zasobniejszej części Naszych Czytelników, którzy z przyjemnością kupią sobie SS CD, by „za grosze" np. zagrać w porządną grę. Cenę ustawiliśmy na bardzo rozsądnym, naszym zdaniem, poziomie 13,99 zł. Za kultowe czasopismo z CD to chyba nie jest dużo?

Cena

Jak już jesteśmy przy pieniądzach, to nie da się ukryć podwyżki ceny SS–a. Nie ukrywajmy jej więc, tylko powiedzmy, o co chodzi. Pewnie już wszyscy wiedzą (a może nie?), że nasz kochany rząd (który ma ogromne problemy z rządzeniem, a z budże-

Imprezy

Targi System 2–3.12.2000

Jak to mówią niektórzy – jeden obraz wart tysiąca słów, więc tym razem fotostory z podpisami.
Pegaz Ass

Chwilami przysłowiowy nóż się w kieszeni otwierał - Alice też miała kozik

Początek imprezy, wszyscy pełni są optymizmu



Załoga SS-a na stanowiskach bojowych



Za miesiąc relacja z happeningu antypirackiego. Nie przegapcie!!!



Playstation 2 „japończyk" przyciągał wielu ciekawskich na nasze stoisko

Dla mnie największą atrakcją było stoisko LEGO i prezentacja systemu Mindstorm

10:16 - dwie godziny po otwarciu - u konkurencji oblężenie :)





Back!

tem w szczególności) postanowił zabawić się w Janosika i zabrać bogatym, by dać biednym. W jego wykonaniu wyszła z tego farsa, w której zabiera się biednym, żeby dać jeszcze biedniejszym, a po drodze i samemu (czyt. administracji państwowej) się wyżywić. I oto prasa dorobiła się podatku VAT – co dało nam połowę podwyżki. Druga połowa to cena papieru – w ostatnim kwartale mieliśmy na tym rynku trzy podwyżki pod rząd. Jeśli więc ktoś odczuwa potrzebę rzucenia kilku fucków, to proszę je kierować do sejmu, senatu i prezydenta RP, bo to oni się pod tą ustawą podpisali.

Jak znam życie, to czytelnictwo prasy spadnie, ale kto by się w rządzie tym przejmował? Społeczeństwa już od lat nie stać na książki i nikt z tego powodu jeszcze nie umarł, więc nie ma sprawy... A jak nam wyrośnie pokolenie niewyedukowanych idiotów, to będzie łatwiej nim rządzić – człowiek prymitywny ma mniejsze potrzeby, więc łatwiej będzie je zaspokoić, a i Unia przyjmie nas chętniej w swoje szeregi, bo o fizoli do brudnej roboty w Europie Zachodniej coraz trudniej. Nie dajmy się zniszczyć – czytajcie jak najwięcej, edukujcie się na własną rękę, jeśli państwo nie jest w stanie tego zapewnić, wspierajcie swoimi pieniędzmi własny rynek i – jak powiedział poeta – „róbmy swoje".

Na XXI wiek

Z okazji wejścia w nowy XXI wiek (w zeszłym roku to była marketingowa podpucha) życzę Wam i sobie jak najciekawszych gier i abyśmy dogonili Europę (w najlepszym tego słowa znaczeniu) i stali się dla niej partnerem, a nie mięsem na pożarcie czy jak kto woli – kolejnym rynkiem zbytu. A rządowi życzę, aby stał się Rządem przez duże „R" i zastanowił się, co zrobić, abyśmy byli bogatym i rozwiniętym intelektualnie społeczeństwem.

Pegaz Ass

PS 1. Czyż to nie jest wspaniałe – podejść do kiosku i powiedzieć: „Poproszę Sikreta" i dostać... Sikreta?!?!

PS 2. Przecieków w tym miesiącu nie robię, bo byłyby to najnudniejsze Przecieki stulecia – praktycznie od dnia ujawnienia w Internecie www.ssonline.com.pl informacji o naszej gotowości powrotu do starej nazwy otrzymuję tylko listy gratulacyjne – dzięki, dzięki, dzięki, tysiąckrotne dzięki za pamięć. Nie zawiedziecie się na nas. Obiecuję!

Supery

Motto na styczeń – Teoria jest wtedy, gdy nic nie działa, choć wszystko jest wiadome. Praktyka jest wtedy, gdy wszystko działa, choć nie wiadomo dlaczego. My łączymy teorię z praktyką – nic nie działa i nikt nie wie dlaczego.

● **Jak zrobić dobrego peceta?**

1. Przejrzeć wszystkie oferty na rynku.
2. Wybrać najdroższą z nich.
3. Zapłacić za wszystko gotówką.
4. Pójść do znajomego fachowca od pecetów.
5. Wymienić połowę elementów.
6. Postawić i podziwiać.
7. Zbędne (!) elementy wyrzucić do kosza.

● **Chwila relaksu a'la Discovery**

Gdybyś bez przerwy krzyczał przez 8 lat, 7 miesięcy i 6 dni, dostarczyłbyś tyle energii, ile potrzeba na ogrzanie jednej filiżanki kawy (nie do wiary!). Gdybyś bez przerwy pierdział (sorry, my vocabulary) przez 6 lat i 9 miesięcy, wytworzyłbyś tyle gazu, że jego energia równa byłaby energii jednej bomby atomowej (prawdopodobne). Orgazm wieprzy trwa 30 minut!??? (w następnym wcieleniu chcę być wieprzem, interesuje mnie tylko, jak to stwierdzili i dlaczego?). Jeśli będziecie walić głową o ścianę, to w ciągu godziny spalicie 150 kalorii (to jest ciągle nic wobec wieprzy!!!, nie próbujcie tego w domu... prędzej w pracy, gdzie cienkie ścianki działowe są wykonane z lipnego gipsu). Ludzie i delfiny są jedynymi stworzeniami, które mają seks na pocieszenie (a wieprze mają półgodzinny orgazm? to nie jest sprawiedliwe!). Najsilniejszym mięśniem w ludzkim ciele jest język (hmmmmm...). Ludzie praworęczni żyją przeciętnie o dziewięć lat dłużej niż mańkuci (a jeśli umiesz posługiwać się jednakowo lewą i prawą ręką tak samo, to co się dzieje?). Mrówka może podnieść pięćdziesięciokrotność swojej masy, może popchnąć trzydziestokrotność swojej masy, a jeśli jest pijana, zawsze pada na prawą stronę (po wypiciu czego jest pijana? czy podatnicy muszą płacić za takie badania?). Niedźwiedzie polarne są mańkutami (kto wie? kogo to interesuje? pytam się: jak to stwierdziliście?). Sum ma więcej niż 27 tys. kubków smakowych (co może tak smakować na dnie stawu rybnego?). Pchła może skoczyć na odległość równą 350-krotności jej długości. To tak, jakby człowiek potrafił przeskoczyć całe boisko do piłki nożnej (30 minut?!? umiecie to sobie wyobrazić? ale dlaczego to akurat wieprze???). Prusak potrafi żyć dziewięć dni bez głowy i dopiero po tym czasie umiera (Des Bies). Samiec kudlanki (na razie nie wiem, co to za żyjątko) nie może doświadczać seksualnych igraszek z głową, dlatego że samiczka zaczyna seks od odcięcia mu głowy (Kochanie, wróciłem do domu! Czemu tak ciemno...?). Niektóre lwy mogą kopulować do 50 x dziennie (i tak życzę sobie być w przyszłym wcieleniu wieprzem, lepsza jakość niż ilość). Motyle smakują nogami (o rany!!! to muszą być prawie tak szczęśliwe jak sumy). Strusie oko jest większe niż jego mózg (znam i takich ludzi). Morska rozgwiazda nie ma mózgu (takich ludzi też znam).

Naczelny Wirtualnej Polski po „zbałamuceniu" szarej myszki



Interes się kręcił, choć obroty odbiegały od zakładanych :(

Można było nauczyć się grać w karciankę Pokemon lub dobrowolnie pomalować sobie twarz





Byli nawet goście specjalni, jak np. Maciej Murawski z Legii Daewoo

Na pytanie: „Jak to jest być klocem" nie uzyskałem satysfakcjonującej odpowiedzi

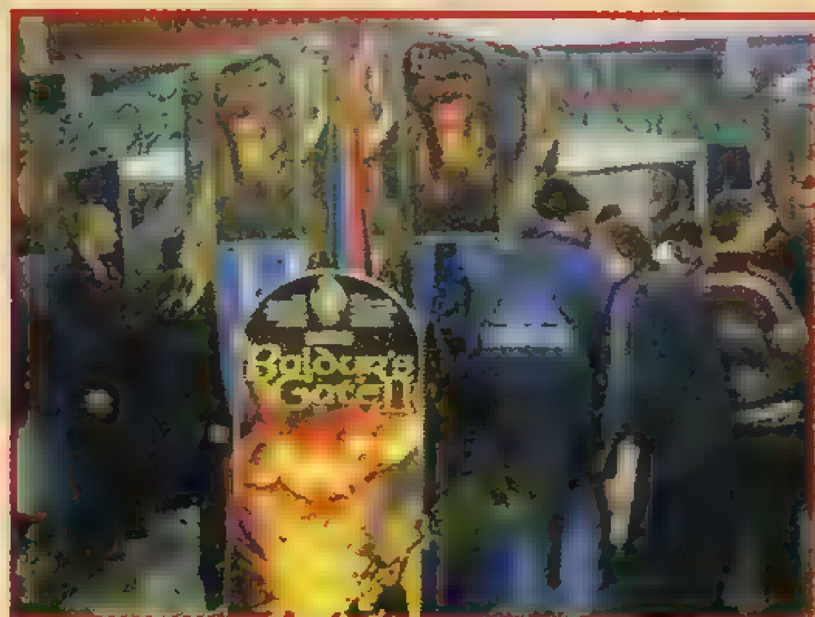


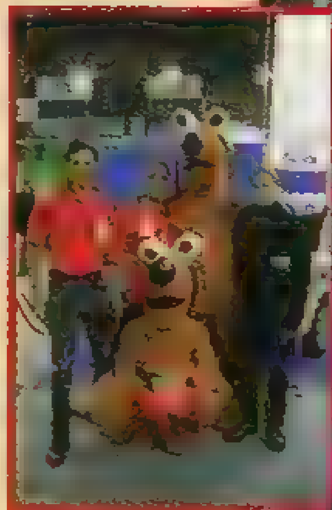












E-Strategia

Pomstowałem na polskich wydawców, że nie zauważają hitów, które ukazują się na świecie i że ich nie wydają. Tymczasem po prostu powinienem mieć pretensje o zapóźnienia w rozwoju naszego kraju. Obok e-biznesu, e-sklepów i e-coś tam pojawiają się e-gry.

Rynek amerykański obfituje w małe firmy, wydające „prymitywne" gierki (och, żeby u nas ktoś takie „prymitywne" gierki produkował!). Wśród nich można znaleźć ciekawe pozycje strategiczne, które u nas nigdy się nie ukażą. Już kiedyś pisałem, jak to dzięki naszym wydawcom umykają nam różne pozycje sprzed nosa. Ale dostęp do tych niewielkich firm i gier był chyba problemem i w samych Stanach. Może to właśnie brak zainteresowania wydawców był tego głównym powodem, a może również chęć zmniejszenia ceny wydawanych gier (na Zachodzie wcale niemałych), a może moda – wszak wszystko teraz można kupić i załatwić w globalnej sieci, dość że kolejna po SID MEIER'S GETTYSBURG! gra była do kupienia tylko w Internecie. Mało tego – rozszerzenie do SM ANTIETAM, pod nazwą SOUTH MOUNTAINS, było do ściągnięcia za darmo ze strony Firaxis!

Również podbijającą strategów grę COMBAT MISSION można kupić jedynie poprzez Internet. Cóż, dopóki banki nie zabezpieczą nas w sposób wystarczający (dwóm moim znajomym wyjęto nieco pieniędzy z kont), ten sposób pozostanie ryzykowny. Ale może mimo wszystko to jedyny sposób, aby obniżyć ceny i uniezależnić małe firmy od pośredników, zżerających większość zysków pod postacią prowizji? Dla graczy są to być może istotne problemy, jednak w kontekście CM trochę mniej istotne, ponieważ...

CM współtworzyli różni ciekawi faceci, znani z Netu i z zainteresowania strategiami (np. słynny „Wild Bill" Wilder). Ten produkt miał być odbiciem papierowych gier SQUAD LEADER i ADVANCED SQUAD LEADER i nosić tytuł COMPUTER SQUAD LEADER. Tak się jednak nie stało (no i dobrze). Przerobiono temat, wkładając weń to wszystko, co tylko mogło powstać w głowach ludzi zakochanych w grach wojennych. I powstał niekwestionowany przebój. Gra, która pozostawiła za sobą całą konkurencję, a mnie pogrążyła w nierzeczywistości na długie dni. A wszystko to za sprawą produktu, który powstał zbiorowym wysiłkiem fantastów, dla których Sieć stała się forum wymiany i spotkania. Swoboda działania, którą zapewniła niezależność od wielkich firm wydawniczych, okazała się atutem. Najważniejsze, że mimo swego budżetu CM prezentuje przyzwoity poziom graficzny i dźwiękowy.

Niedawno opisywałem grę HOPLITES, stworzoną przez netowego napaleńca Zaka (Włoch Gottardo Zancani). Ten gość, z którym wymieniłem kilka uwag (zamieścił moją armię Takedy Katsuyori na swojej stronie), stworzył grę karcianą, ale mimo wszystko strategiczną. Z uporem realizuje swój cel – rozbudowę HOPLITES. Właśnie ukazały się dwie nowe jej wersje gry. Dzięki nim możliwe jest rozegranie bitwy karcianej nie tylko w realiach świata starożytnego, ale także w średniowiecznej Japonii. Armie samurajów prezentują się znakomicie, a figurki są wzorowane na tych z kanadyjskiej planszówki SAMURAI.

Nowością jest to, że w centrum i na skrzydłach można umieścić każdą jednostkę (nie ma limitu kawalerii). Ale najważniejszą zmianą jest wprowadzenie klanów – grup w ramach jednej armii. Każdy taisho (dowódca armii) ma wskaźnik liczby klanów, które może ruszyć w jednym etapie. Powoduje to, że gracz musi stosować wysublimowane taktyki. Bo jeżeli rozstawimy jednostkę klanu A, a taisho ma poziom klanów 1, to w dalszej części etapu można już ruszyć tylko jednostki klanu A (zaatakować, strzelić, odrobić). Gra się świetnie.



W wersji końcowej gra HOPLITES ma zawierać kampanię, która umożliwi rozgrywanie kilku bitew i połączy je w logiczną całość. Na tym jednak Zak nie kończy swych planów. Po zakończeniu projektu HOPLITES planuje dalsze gry oparte na kartach. Z tego, co mi zdradził, nie będzie to dotyczyło już średniowiecza czy starożytności, lecz zupełnie innej epoki. Ale nie bójcie się. Nie będzie to wojna secesyjna. Zak jej nie lubi, bo... jak każdy pochodzący z Europy ma serdecznie dosyć „Gettysburgów", „Antietamów" i „Shiloh".

Tym, co łączy CM i HOPLITES, jest pomysł, jak przedstawić to, co się działo realnie na polu walki, na język gry. Owszem, gry są wykonane profesjonalnie, cieszą i oko, i ucho, i umysł. Ale jednak najważniejszy jest pomysł. Gra CM mogłaby nawet być o wiele gorsza graficznie lub mieć tylko widok–rzut z góry, a i tak byłaby genialna. Dlatego trzeba ośmielić



naszych twórców. Nie bójcie się! Najważniejszy jest ciekawy i realistyczny pomysł. Wykonanie techniczne też, ale przebić się można przede wszystkim z pomysłem.

Grzechem polskich gier (vide wyczyny chłopców ze Swords) jest nie tylko brak dystansu do własnych (ale czy tak naprawdę nie pomagał im Wojciech Z.?) pomysłów pola walki, ale także fatalne wykonanie techniczne. Podobnie się rzecz ma z pewną opracowaną (ale



jeszcze nie wydaną) w Polsce grą o starciach II wojny światowej. Jej autor nie chce przyjąć do wiadomości, że gracz nie ma ochoty przez pół godziny przesuwać maciupeńkich żetoników (w liczbie stu) po planszy wielkiej jak stodoła po to tylko, by w ciągu 5 sekund 20 samolotów starło się z 15 wrogimi maszynami.



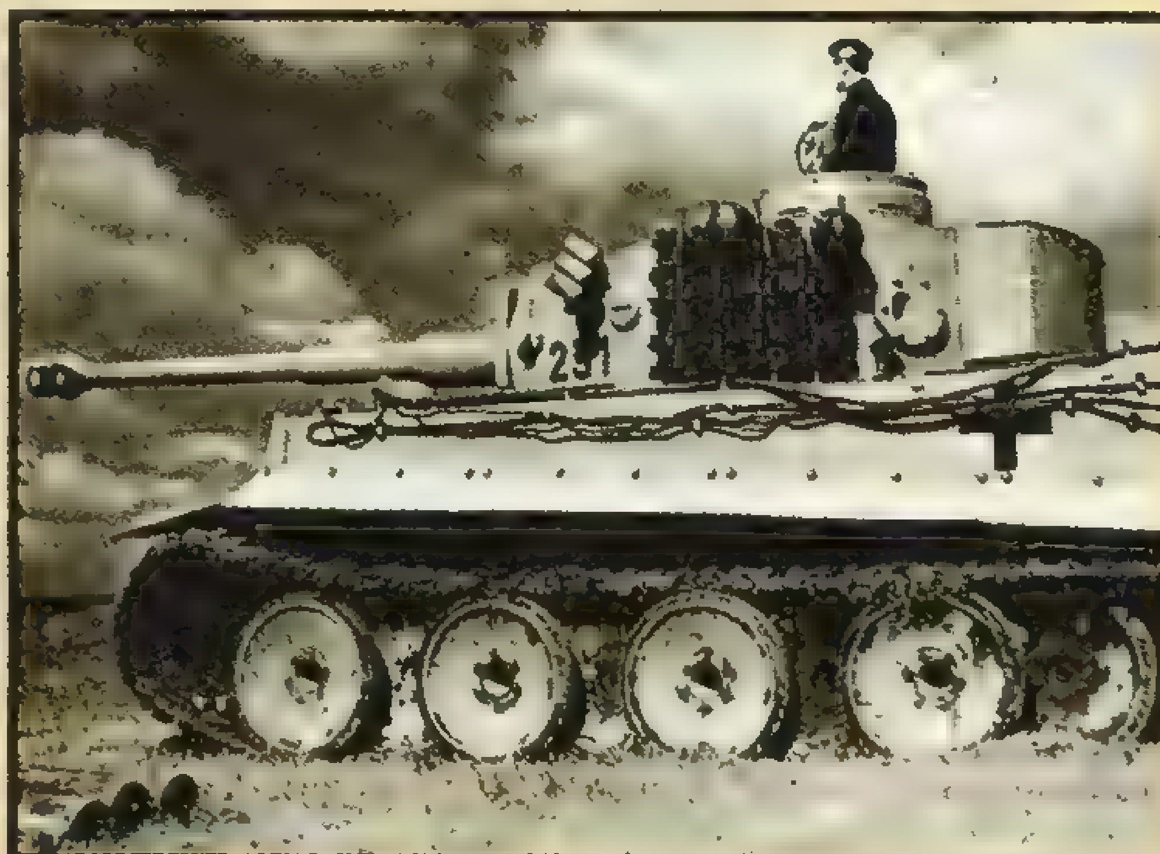




Ale błędy popełniane przez rodzimych twórców nie powinny martwić. W Polsce nie ma takich tradycji wargamerskich jak w Stanach czy w zepsutej Europie. Gdy minie czas błędów, a języka programowania nauczy się wystarczająca liczba zapaleńców, również w Polsce zacznie egzystować rynek gier strategicznych tworzonych przez zapaleńców lub małe firmy, niedostępny normalną drogą dla graczy ze świata.

E-strategia kontra strategie

Powiedzenie, że COMBAT MISSION jest najlepszą strategią od lat, niczego konkretnego do wiedzy gracza nie wnosi. Napisanie bardzo skróconego poradnika – także. Łatwiej będzie zrozumieć, czym jest ta gra, gdy porównamy ją z dwiema strategiami o podobnej skali i tematyce. Porównamy ją z CLOSE COMBAT i WEST FRONT.



Skala gry w CM i CC jest podobna. I tu i tam podstawowymi jednostkami są drużyna, działon, pojazd. W WF ich odpowiednikiem jest pluton (czyli przeciętnie 3 drużyny). Różnicę widzimy jednak, gdy rozpatrzymy odtworzenie składu drużyny/plutonu. W CM i CC jest ono bardzo szczegółowe. W tej ostatniej najbardziej, ponieważ uwzględniono zachowanie się pojedynczego żołnierza i jego indywidualny zapas amunicji. W WF pluton jest przeliczany na punkty siły i zależny od wyobraźni twórców gry. Jeżeli chodzi o skalę jednostek, wygrywa więc CC.

Jednak same jednostki to nie wszystko. Jaka jest plansza, jaka bitwa możliwa do rozegrania? CC prezentuje nam starcie kompanii wzmocnionej. Do jej wielkości dobrano odpowiednio skalę mapy – 500 m wszerz i wzdłuż. Ograniczone działanie 15 drużyn lub pojazdów swobodnie mieści się na tej planszy. Wadą jest raczej mała liczba drużyn możliwych do użycia jednocześnie. W CM uniknięto tego błędu, dostosowując liczbę jednostek do możliwości ogarnięcia ich przez człowieka. Zasadniczo jest to gra w skali wzmocnionego batalionu. Plansza o wymiarach maks. 4x2,2 km świetnie oddaje tę skalę, zwłaszcza jeśli się zważy na charakter odtwarzanych walk, możliwości broni i zasięgi.

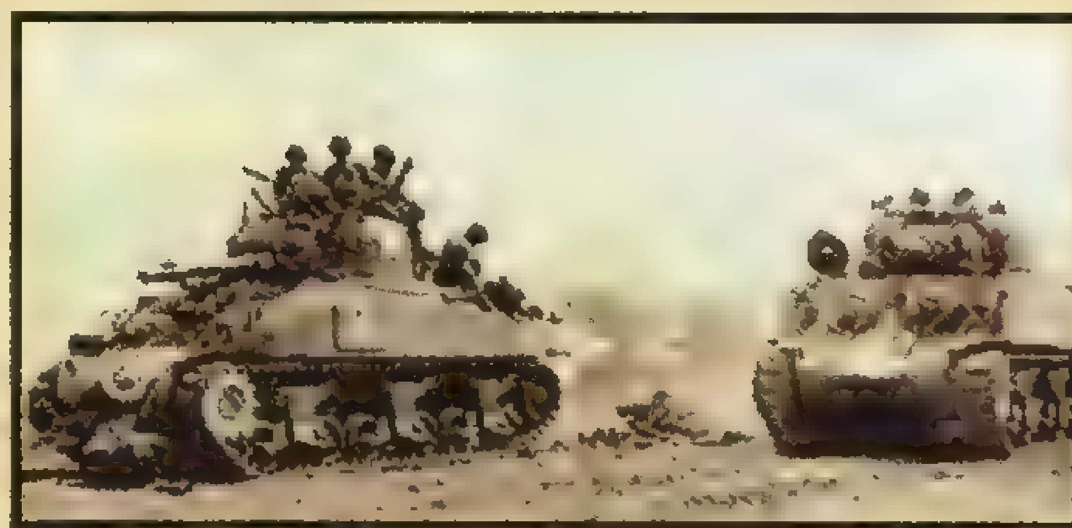
Jako uniwersalny symulator frontu zachodniego WF odtwarza walki od batalionu do armii. Do tych skali jest też dostosowywana plansza. Trzeba jednak powiedzieć, że gra jest znośna co najwyżej do poziomu brygady, dalej pole walki staje się mało przejrzyste, a komputer duma zbyt długo. Jeśli chodzi o wyważenie skali ogólnej, wygrywa więc CM.



Skoro mowa była o zasięgach i broni, trzeba stwierdzić, że tylko CM umożliwia naturalne użycie wszelkiej broni, łącznie z uwzględnieniem ich zasięgów. Brakuje tego w CC, gdzie ciężkie moździerze są sztucznie przywoływane, a czołgi trzaskają się z działami przeciwpancernymi na tak małe odległości, na jakie w poradniku do CM odradzam zbliżać się do drzew. Chodzi o to, że w CM każdy rodzaj broni zachowuje się naturalnie, nie jest przeliczany, osłabiany, wzmacniany. Po prostu wielkość terenu i obiektywizm wskaźników powodują, że dane działo może zrobić to, co rzeczywiście mogło zrobić, ale jednocześnie istnieją naturalne metody obrony przed nim (taktyka, zaskoczenie, krycie się).

W CC mały teren uniemożliwia taktykę, zastępując ją możliwością krycia się za jedynym wzgórzem na mapie, gdy najbliższe domy obsadzone przez wroga są o 100 m. O uproszczeniach występujących w WF nie ma co wspominać. Skala tej gry narzuca spłaszczanie wskaźników i przeliczanie ich na enigmatyczne punkty. O naturalności uzbrojenia, jego właściwej skuteczności można pomarzyć. Widać więc jak na dłoni przewagę CM, a gdy dodamy, że armaty i piechotę można dowolnie ładować na ciężarówki lub – jako desant – na czołgi, zobaczymy pełnię przewagi CM.

Najważniejszym elementem do porównania jest jednak dowodzenie. W CC dowódca podnosi morale żołnierzy, uniemożliwia im łatwą zmianę wydanego rozkazu, czyli niesubordynację. Ale to właściwie wszystko. W WF dowództwo odpowiada za zwiększenie skuteczności w walce oraz wzrost morale. Tymczasem w CM za wzrost skuteczności w walce, lepsze skrywanie się w terenie, szybsze wykonywanie rozkazów, a przede wszystkim – za ogólną zdolność do walki! Jest to wynikiem tego, że samodzielnie oddział szybko traci morale, a bez dowództwa także ochotę do walki (jak w życiu). W CM dowództwa są bardziej naturalne. Nie przydają punktów tylko dlatego, że są na planszy i coś muszą robić. Nie są dodatkiem, a podstawą gry.



To krótkie porównanie trzech gier nie wyczerpuje przewag CM. Nowatorskie SI komputera nie sprowadza się tylko do przeliczania prymitywnych punktów zwycięstwa (fatalnie wychodzi to w WF, znacznie lepiej w CC), ale ogarnia całą sytuację na planszy i osiągnięcia obu stron. Miejmy nadzieję, że nowy standard CM zapanuje teraz wśród strategii – tym bardziej, że nie wymaga techniki a jedynie inteligencji.

Dariusz „Berger" Góralski

Koniec Świata?

„Some say the end is near
Some say we'll see armageddon soon
I certainly hope we will
I sure could use a vacation from this"

M. J. Keenan

W chwili gdy czytasz te słowa, świat istnieje wokół Ciebie. Trwa. Syte dzieci milutko kwilą, starcy umierają głodni – otaczająca Cię rzeczywistość pulsuje w swym istnieniu niczym ćma. Autentyczność ziemska nie jest idealna, ale nic innego nie zostało nam dane. Prawda? Ale świat mógłby się skończyć. Od dawna jego zagładę wieszczą niemal wszystkie religie. Polskiemu Czytelnikowi najbardziej znana jest zapewne wizja św. Jana Apostoła. Wyjątki z niej pozwoliliśmy sobie wpleść do tego tekstu. Oto one: *„I dano jej* [Bestii – przyp. nasz], *by duchem obdarzyła obraz Bestii, tak iż nawet przemówił obraz Bestii i by sprawił, że wszyscy zostaną zabici, którzy nie oddadzą pokłonu obrazowi Bestii. I sprawia, że wszyscy: mali i wielcy, bogaci i biedni, wolni i niewolnicy otrzymują znamię na prawą rękę lub na czoło i że nikt nie może kupić ni sprzedać, kto nie ma znamienia – imienia Bestii lub liczby jej imienia. Tu jest [potrzebna] mądrość. Kto ma rozum, niech liczbę Bestii przeliczy: liczba to bowiem człowieka. A liczba jego: sześćset sześćdziesiąt sześć"*. Biblia Tysiąclecia, wyd. IV, Nowy Testament, Apokalipsa św. Jana 13,15 – 13,18.

Im bliżej jesteśmy końca wieku XX, tym więcej mówi się o końcu wszechrzeczy, i jest to symptom raczej naturalny. Skoro w kulturowym kręgu europejskim Apokalipsa św. Jana jest – w tej lub innej formie – powszechnie znana, siłą rzeczy temat staje się żywy i palący. Jest to, oczywiście, pewnego rodzaju generalizacja, gdyż niemożliwością jest, a raczej horrorem byłoby, gdyby wszyscy ludzie myśleli, czuli i kombinowali w ten sam sposób. Dobrym przykładem jest tu nasz rozmówca, pan Jerzy Rowicki, który całkowicie neguje w swej wypowiedzi gnozę jako taką. Ten numer naszego pisma, który trzymasz w ręku, ukazał się jeszcze w wieku XX. Przy tej okazji warto jest przypomnieć sobie, jak przedstawiała się sytuacja raptem sto lat temu, pod koniec wieku XIX. Młodzież szkolna pamięta zapewne słynny utwór Jana Kasprowicza „Dies Irae", czyli w dosłownym tłumaczeniu z łaciny – „Dzień Gniewu":

„(...)
Na ich purpurze
osiadł posępny i siny
tej Konieczności cień,
z której przepastnej głębiny,
z łona pełnego niweczących tchnień,
nad boskiej woli złomem
wyrosły zabójcze kwiaty
w Pańskiego gniewu nieskończony dzień..."

Jakże inaczej podchodzą do sprawy artyści dzisiejsi, jak na przykład amerykański poeta M. J. Keenan. Wiersz „Judith", pochodzący z ostatniego okresu twórczości tego gościa, prezentuje stanowisko nader odległe od ekspresyjnych wizji Kasprowicza. Porównajmy:

"(...)
Fuck your God
your lord
your christ
he did this
took what you had and left you this way
still you pray never stray never taste of the fruit never thought to question why.
It's not like you killed someone
it's not like you drove the hateful spear into his side
praise the one who left you broken down and parylized
He did all for you..."

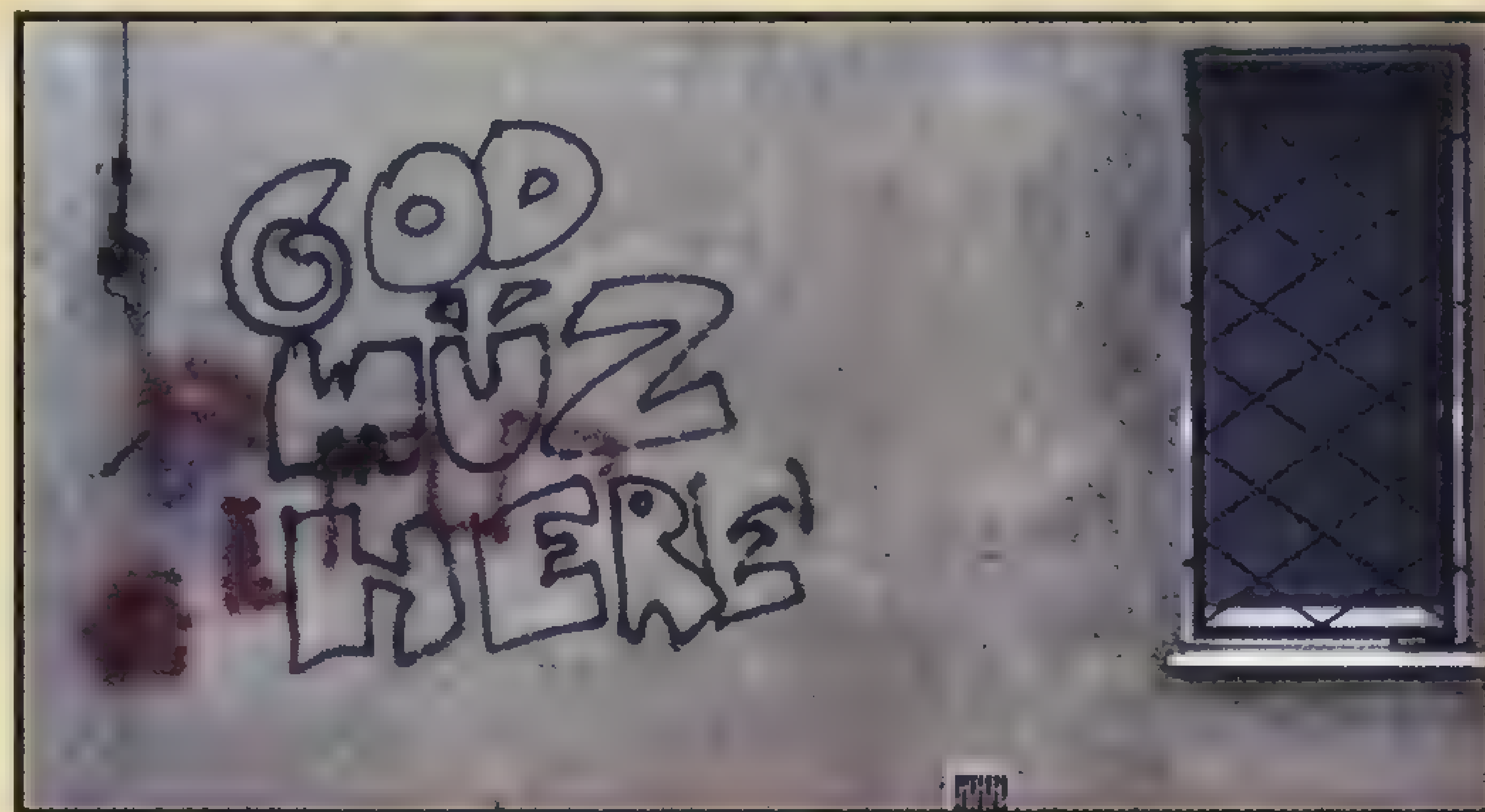
Zapewne pomyślisz sobie, Drogi Czytelniku, że podane tu przykłady wybrane zostały stronniczo, nieobiektywnie. Jeśli tak się stanie, to bardzo dobrze, gdyż tak właśnie jest. Ale żeby spojrzeć na tę sprawę od innej strony, zdecydowaliśmy się zagadnąć kilka osób i skłonić je, aby porozmawiały z nami na temat tej palącej kwestii. Środki dostępne człowiekowi (tak rozwinięte, a jednak ułomne!) pozwoliły nam na wejrzenie w ludzkie wizje końca. (Myśl, co chcesz, ale pisząc „śród-



Apokalipsa – Biblia ilustrowana, wydana przez Lutra w Wittenberdze w roku 1534



Albrecht Dürer – Apokalipsa: Czterech jeźdźców, 1497-1498



Bóg tu był. Słowo.

SECRET SERVICE: 00-800 Warszawa 66

ki", mieliśmy na myśli dyktafon i aparat fotograficzny). Oto, co sam prawdopodobnie powiedziałbyś, Drogi Czytelniku, gdyby ktoś dał Ci trzy minuty na opowieść o końcu świata. Jak to mówią, koty zjadają swoje własne ogony.


Agnostyk spod ASP

Jerzy Rowicki, nauczyciel

Niżej Podpisani: Wierzysz w Koniec Świata?

Jerzy Rowicki: Ja w nic nie wierzę. Jestem agnostykiem... Z wyboru.

NP: Jeżeli wiedziałbyś, że koniec świata będzie za tydzień, to co byś zrobił? Gdybyś miał przed sobą tydzień życia?

J.R.: Myślę, że żyłbym tak, jak dotychczas. I tak każdy z ludzi ma świadomość, że nastąpi koniec. I czy to będzie za tydzień, czy za rok, czy za kilka lat – nie ma większego znaczenia. Pomijając te dyrdymały o końcu wieku (zupełnie przypadkowa data, która jest związana z datowaniem początku naszej ery od mylnie ustalonego dnia narodzin Chrystusa!), w gruncie rzeczy, jeśli kiedykolwiek nastąpi koniec wszechświata, to będzie to zależało od ilości materii we wszechświecie. A na to są bardzo ścisłe wyliczenia. Jeśli gęstość materii jest większa od tzw. gęstości krytycznej, to wszechświat po jakimś czasie zacznie się zapadać – nastąpi tzw. Wielki Krach i być może pojawi się nowy wszechświat. A jeśli gęstość materii jest mniejsza, to będzie rozszerzał się wiecznie i koniec świata nigdy nie nastąpi.

Starszy Tomasz, Kościół Jezusa Chrystusa w Dniach Ostatnich


Nowy Świat

NP: Wierzysz w koniec świata?

Starszy Tomasz: Wierzę, że jest milenium, tzn. kiedy Chrystus przyjdzie jeszcze raz na świat. Wtedy nastąpi wielka bitwa pomiędzy Dobrem a Złem.

NP: Armageddon?

ST: Ta bitwa rozstrzyga się na naszych oczach. Bitwa trwa, ale Zło zostanie zniszczone.

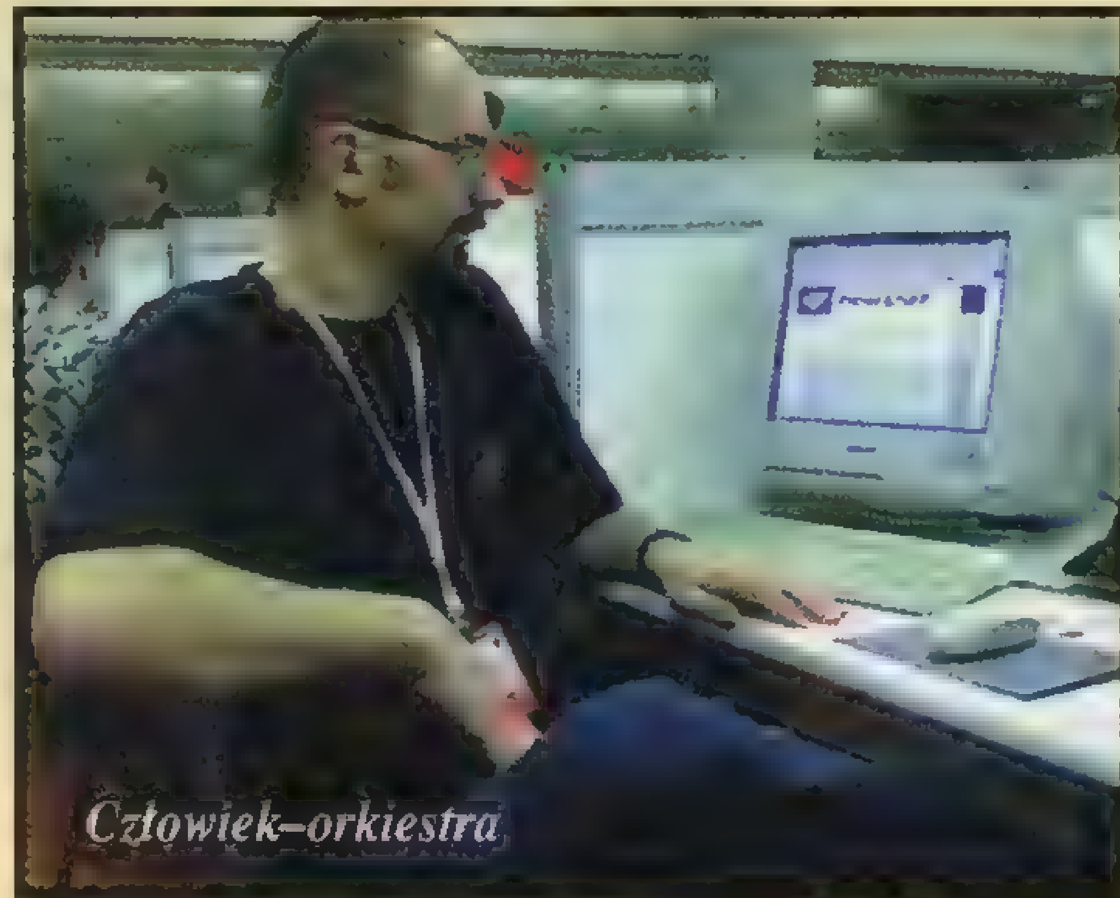
NP: Czyli końca świata nie będzie?

ST: Nie. Ten świat może się zmienić, ale nigdy się nie skończy.

Adrian Chmielarz, żyjąca legenda

NP: Gdybyś wiedział, że za tydzień będzie koniec świata, to co byś zrobił?

Adrian Chmielarz: To zależy od rodzaju końca świata. Jeśli byłby to Armageddon, to bym się ucieszył, bo oznaczałoby to, iż Bóg istnieje i lada moment czeka mnie lepsze życie wieczne. No, powiedzmy – po odsiedzeniu miliona lat w czyśćcu za te wszystkie brzydkie rzeczy, których dotychczas udało mi się dokonać. Plus, oczywiście, jakiś tysiączek za zmarnowanie parunastu miesięcy na QuakeWorlda. Natomiast jeśli ten koniec spowodowany byłby, na przykład, pęknięciem w nas dużej, wkurzonej komety, to myślę, że chyba z premedytacją nie zapłaciłbym raty za meble.


Człowiek–orkiestra

NP: A swoją drogą, to jak nastroje na koniec wieku? Masz uczucie, że żyjesz w jakimś szczególnie istotnym momencie historii?

A. Ch.: Nie jest źle. Z jednej strony jest fajnie, że żyję właśnie teraz, bo istnieje mydło, Depeche Mode i „Futurama". Jeszcze niedawno średnia życia wynosiła 30 lat, a panie nosiły ze sobą specjalne urządzonka do iskania pcheł. A dzisiaj? Pewnie w ciągu kilkunastu lat zobaczę lądowanie na Marsie. Z drugiej strony chciałbym żyć trochę później, bo wtedy genetyka spowoduje, że średnia życia przekroczy grubo 100 lat, łącza Internetu staną się w praktyce zbyt szybkie jak na potrzeby zwykłego człowieka, a pizzę i piwo będzie można chłonąć na tony bez obawy o tłustą oponę ratunkową w talii. Ale tak jest zawsze, więc nie ma co narzekać. Ludzie urodzeni sto lat temu swoją młodość musieli poświęcić dwóm wojnom światowym, a ja byłem świadkiem upadku komunizmu i rewolucji komputerowo–internetowej.


Life of agony...

Tomasz Pająk, pracownik gastronomii

NP: Kiedy będzie koniec świata?

Tomasz Pająk: Kiedy się wykupię z wojska, jak sądzę...

NP: Co byś zrobił, gdybyś wiedział, że pozostał Ci tydzień życia na tym świecie?

T. P.: Wziąłbym tydzień urlopu i kredyt z banku. Przez tydzień bym się bawił, a ten cały Armageddon przespałbym na zrzucie.

Krzysztof Maria Dziabuk, artysta konceptualny

NP: Czy wierzysz w to, że świat kiedyś się skończy?


Świat skończy się łkaniem

Krzysztof Maria Dziabuk: Talkin'... I'm good at that... Eee... Spiders, spiders... Millenium hand and shrimp... I told him, blow it for a game of trouses and see if I care... mumble...

NP: Hm... Słucham?

K. M. D.: Aaaah!! The buns! The buns! Sticky paper! Then it comes to see that flies are takin' up the politics... They're picking and watching... And lying! The buns!

NP: O, popatrz! Trzygłowa małpa!

Geschichte und Regie: Asmodeus von Dirt & Doktor Lovechild Iskariot

Pozdrowienia i podziękowania: *Keithka Puto, Mack Beth, Tiki and the Totem Boys, Dzieciak Dzieciak Crew, CzyJaWiem, Eliasz Szwarzmueller, Żyto, Zboże i inni znajomi z Zielonej Szkoły, zip Hezjod oraz ZipHezjodCrew(tm), Far*East Entertainment, miły jegomość z 709 koło południa ze trzy tygodnie temu, Helena Cock, Hening O., Duke the rooster (you know, he ain't gonna die), Jerzy W., Marszałek (wciąż*


Mamo, Mamo, późno będę!

pamiętam, jak grałeś na grzebieniu, stary wariacie), 3HC, fair Anezka and the CarpatianSquad (I beg thee...), JP2000, Towarzysz Wiktor, T1000, Trent (i hurt myself, dude..), Arka No Ego, Przyrząd (heard the story bout the goat,... duh), Zbyszek H. (ty już wiesz, za co, tatuśku...), 3'55, Skinny Puppy, Załoga z HaHaHa, XTC, OWCA, Havood Eppe, Trzej Muszkatołowie, Tripstan & Schizolda, Jureczek S., Terresa (się masz, stary!), last but not least – Mama Maćka za wyborne posiłki (słowo!)... I wszyscy, którzy wspierali nas w naszej wieloletniej pracy. You know who you are...

Postaw samolot na r

Nadeszła zima. Żegnamy stary rok i witamy nowy. W ten ostatni to najlepiej byłoby wlecieć z prędkością dźwięku i nie zatrzymywać się aż do następnego sylwestra. Czego sobie i Wam życzę.

Święta, święta, święta. Za oknem powinien padać śnieg, a termometr wskazywać –5 stopni Celsjusza. Jak dla mnie jest to idealna pogoda, aby na chwilę oderwać się od komputera, zapomnieć o upływających latach i wyjść na dwór, by porzucać się śnieżkami. Jest to również doskonały czas na nadrobienie zaległości w kontaktach z bliższą i dalszą rodziną. Najlepsze z tego wszystkiego jest to, że w przerwach między powyższymi czynnościami nareszcie mogę się wyspać. Jeszcze tylko złożę wszystkim najserdeczniejsze życzenia z okazji Bożego Narodzenia oraz Nowego Roku. Latajcie nisko, powoli i zwalniajcie na zakrętach;–)))

Dobra, starczy lania wody. Teraz zabierzemy się za mięso. Po pierwsze, właśnie ukazał się nowy patch do FLANKERA 2.0. Niestety, nie udało mi się go jeszcze ściągnąć, ale poniżej zamieszczam listę zmian, jakie ma on wprowadzić. Dokładniejszy opis znajdzie się w następnym wydaniu DZ.



Niektóre zmiany w grze FLANKER 2.03:

1. poprawiono model lotu komputerowych przeciwników;
2. zlikwidowano problem ze ściąganiem samolotu w prawą stronę w przypadku używania przez gracza pedałów;
3. do gry sieciowej dodano możliwość wylądowania na lotniskowcu;
4. poprawiono realizm detekcji nadlatujących rakiet naprowadzanych na podczerwień;
5. poprawiono model lotu bomb;
6. poprawiono rozproszenie Cluster Bombs w przypadku ataku z dużej wysokości;
7. poprawiono model lotu wielu samolotów;
8. poprawiono CCIP (punkt uderzenia) dla bomb, rakiet i działka pokładowego;
9. wprowadzono dokładniejszy model działania klap i air–brake'u;
10. poprawiono model zniszczeń – teraz ma znaczenie, kiedy i jak daleko od samolotu detonowała rakieta;
11. poprawiono płynność gry;
12. bardziej realistyczne stały się starty i lądowania na lotniskowcu.

Niestety, lista znanych błędów do poprawienia w kolejnym patchu nie jest jeszcze zakończona. Ja osobiście nie mogę się doczekać momentu, kiedy światło dzienne ujrzy FLANKER 2.5 z dokładnie wymodelowanym MiG–em–29.

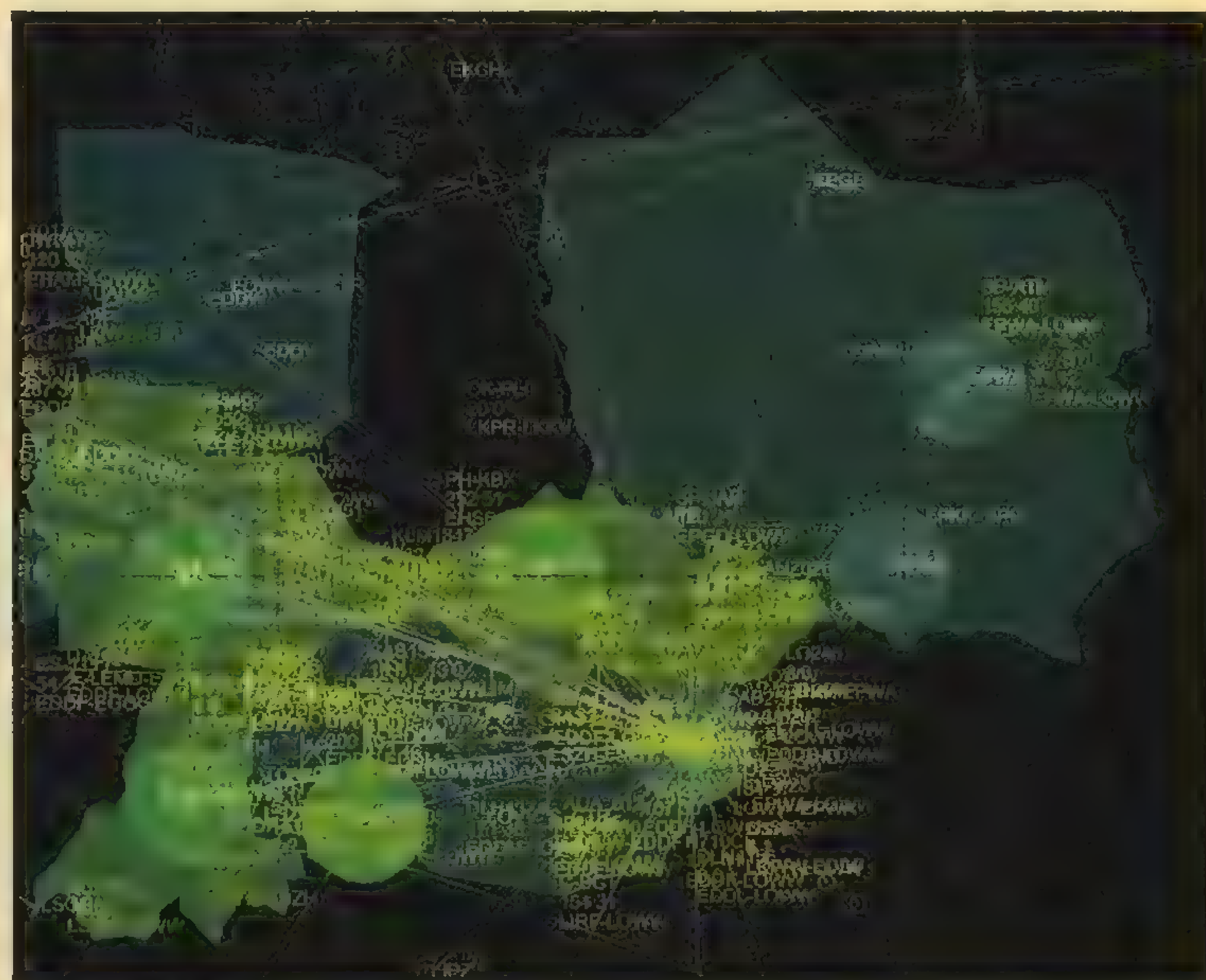
Jeśli chodzi o tę grę, to na razie wszystko. W najbliższym czasie postaram się napisać co nieco na temat różnych dodatków do tego symulatora. A jest o czym pisać, bo w Sieci można znaleźć różne wersje kokpitów, malowań czy terenów.

Teraz głos oddam koledze Condiemu. Opowie on o sposobie na otrzymanie realistycznego ATC w symulatorach lotu. Polecam.

Gen. TopGun
(topgun@ssonline.com.pl)

Realne latanie w domu? Czy to możliwe?

Wielu osobom latającym na swoim ulubionym symulatorze lotów po pewnym czasie zaczyna czegoś brakować. Kiedy korzystamy z gry FLIGHT SIMULATOR, brakuje nam ruchu lotniczego oraz związanej z nią kontroli. Latając, łamiemy nieświadomie większość podstawowych przepisów, nie potrafimy nawigować, układać planu lotów, lądować za pomocą ILS itd. Często się zdarza, że boeingiem próbujemy przelecieć między wieżowcami, by sprawdzić, czy miedzy nimi można się zmieścić;) Zabawa taka może się jednak prędzej czy później znudzić – podświadomie każdy dąży do realizmu, z tym że jednym to wychodzi lepiej, a drugim gorzej. Na szczęście na świecie (a dokładnie w Stanach Zjednoczonych) garstka osób doprowadziła do powstania organizacji zrzeszających wirtualnych pilotów i kontrolerów. Po kilku latach SATCO oraz IVPA, bo o nich to mowa, stały się organizacjami łączącymi ponad kilkanaście tysięcy ludzi o tej samej pasji, pasji lotnictwa cywilnego.





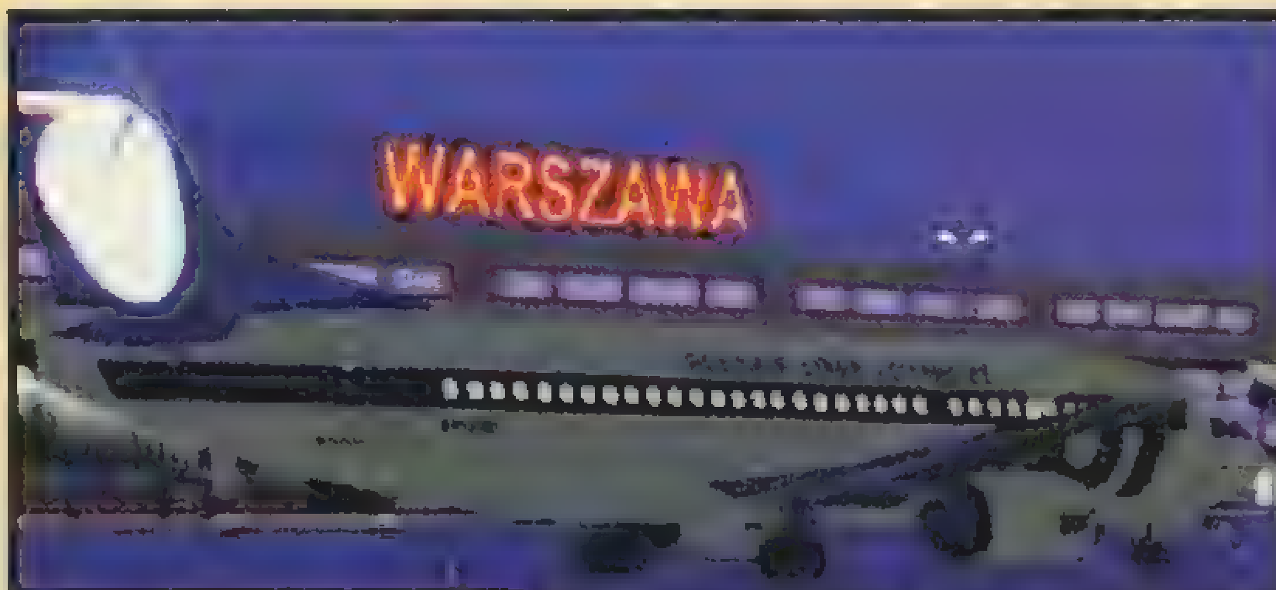
SATCO (Simulated Air Traffic Control Organisation) jest organizacją zajmującą się kontrolowaniem całej wirtualnej przestrzeni powietrznej na świecie. Cały nasz glob został podzielony na odpowiednie sektory, np.: najważniejszą organizacją w Europie jest SATEUR, pod którym podlegają mniejsze obszary, jak np. polska przestrzeń powietrzna, za którą odpowiedzialny jest „Polish VACC". Oczywiście nie będzie żadnej kontroli bez wirtualnych pilotów. Organizacją zajmującą się wirtualnymi lotnikami jest IVPA (International Virtual Pilots Association), która wydaje także certyfikaty dla pilotów (PID).

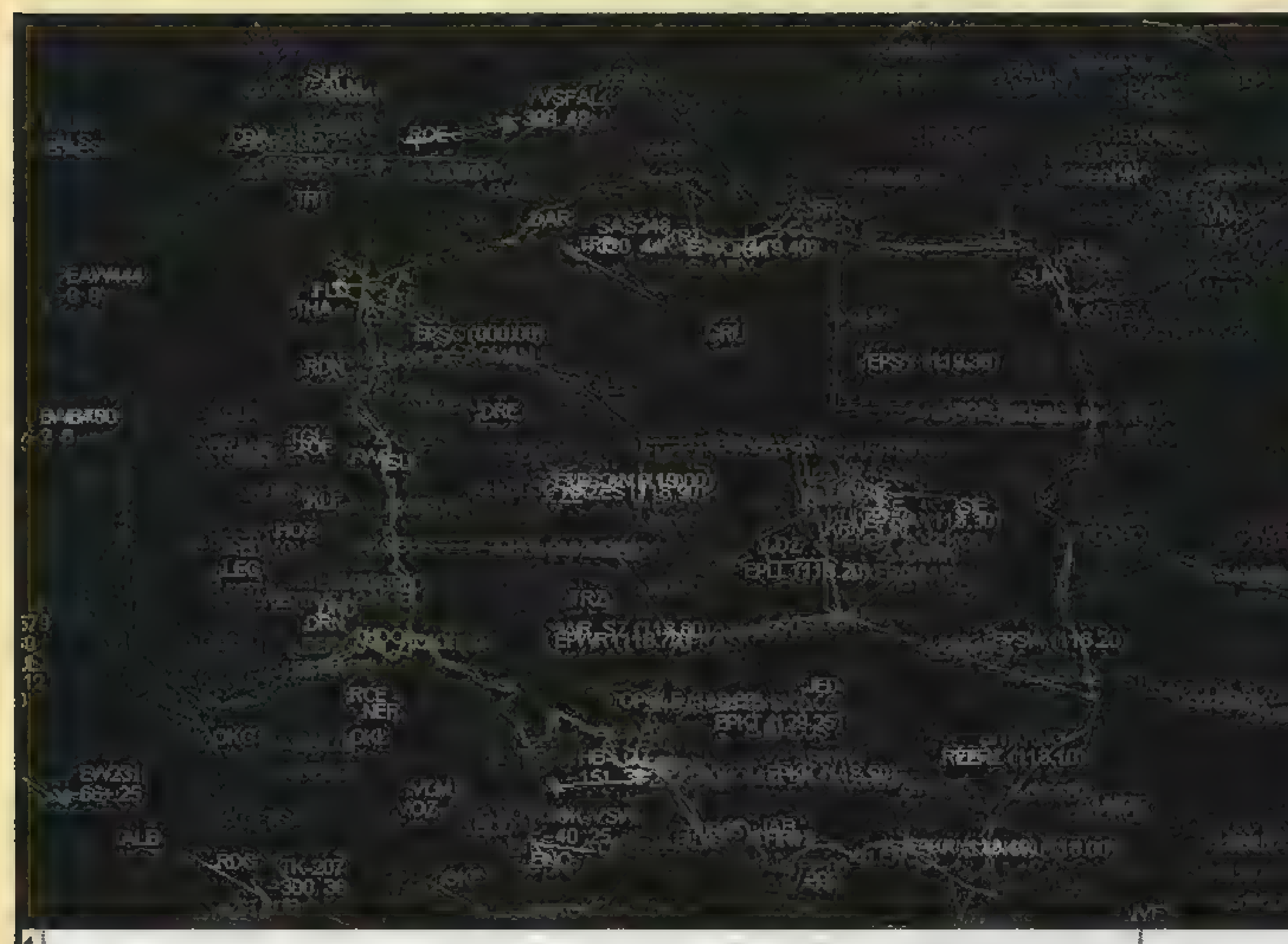
Aby przystąpić do latania na serwerach SATCO, trzeba posiadać jeden z wymienionych symulatorów lotu: MICROSOFT

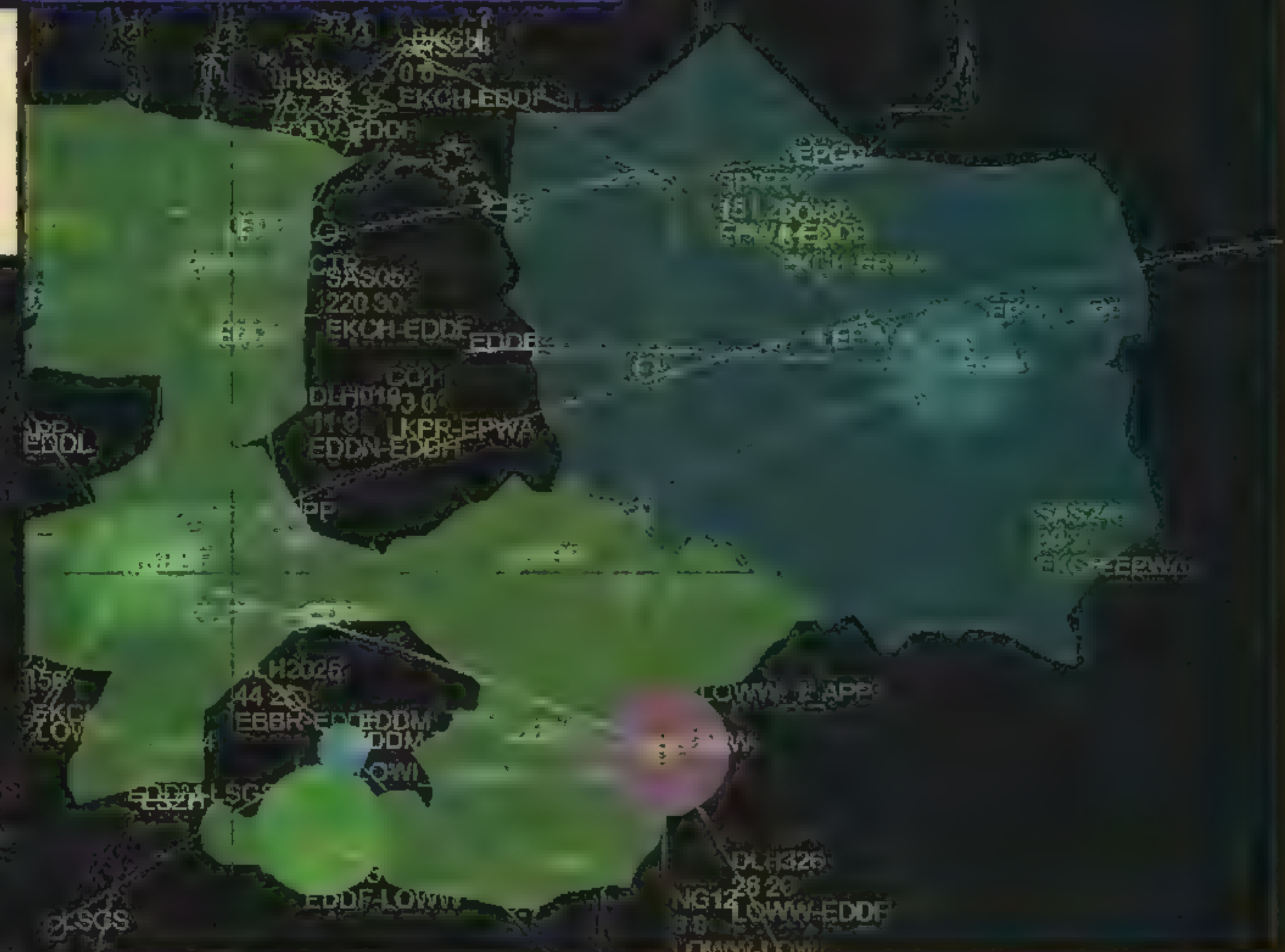
arty!

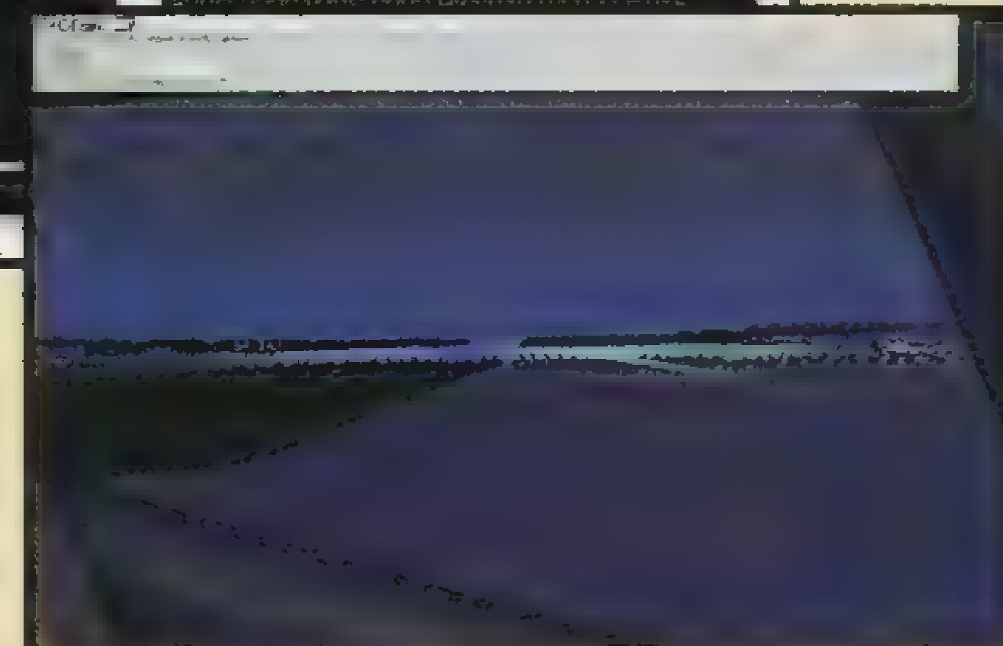
FS95, FS98, FS2000 lub FLY! czy egzotyczny i w ogóle w Polsce nie znany AEROWINGS 747–400 PRECISION SIMULATOR. Gdy się ma już symulator, trzeba jeszcze ściągnąć odpowiednie oprogramowanie. Najważniejszy jest SquawkBox, który służy zarówno do łączenia się z SATCO, jak i komunikacji z odpowiednimi służbami kontroli ruchu lotniczego, tzn. z konkretnymi kontrolerami. Korespondencję lotniczą można prowadzić na dwa sposoby: za pomocą tekstu albo za pomocą głosu, do tego ostatniego służy mikrofon oraz znany program do komunikacji głosowej RogerWilco.

W obecnej chwili „czynnych" uczestników tego ruchu, tzn. tych, którzy często latają albo kontrolują, jest ponad 10 tys., najwięcej z USA i Europy. Przez cały dzień loguje się ponad tysiąc osób, w godzinach szczytu (dla Europy największy ruch zaczyna się od 19:00 i trwa do 24:00) bywa jednocześnie od 200 do 500 osób na serwerze. Zapomniałem dodać, że czas na serwerach jest rzeczywisty, więc jeżeli jakiś pilot zdecyduje się lecieć z Europy do Stanów, to na drugim kontynencie znajdzie się po ok. dziewięciu godzinach. Podobnie jest także z pogodą, która zawsze zgodna jest z tą za naszymi oknami. Przypomnę także, że projekt jest darmowy i za latanie na serwerach SATCO nie są wymagane żadne opłaty. Oczywiście rachunki za telefon (jak ktoś ma modem) mogą być ogromne, ale jak wiadomo – pasja lotnicza nie należy do najtańszych;) To hobby kosztuje, ale moim zdaniem warto.











Mając już PID i hasło, możemy się już zalogować na serwer. Lecz przed przystąpieniem do lotów pilot musi zastanowić się, czy potrafi: wykonać prawidłowo lot VFR oraz IFR, czy zna nawigację, czy potrafi używać transpondera, kierować się na VOR, NDB, fixy, ILS. Jeżeli tak, to połowa nauki za nim, pozostaje jeszcze frazeologia lotnicza, a jak wiadomo, obowiązującym na świecie językiem jest angielski. Frazeologia ta jest dość prosta i po około 30 godzinach lotów bez żadnych problemów powinniśmy radzić sobie na całym świecie. Polscy piloci, którzy chcą rozpocząć latanie na SATCO, powinni się zgłosić do „Polish VACC" na www.atc.prv.pl. Znajdą tam wszelkie potrzebne informacje i oprogramowanie.

Spędzanie czasu na wirtualnym niebie w ten sposób jest bardzo przyjemnie. Większość lotów będziemy wykonywać w strefach kontrolowanych, gdzie z rąk do rąk będą nas sobie przekazywać wirtualni kontrolerzy. Czasami się zdarzy, że podczas jednego lotu będziemy mieli do czynienia z sześcioma kontrolerami. Warte wzmianki są „korki powietrzne", które będą powodowały opóźnienia.

Od czasu do czasu w Europie odbywają się zloty. Ostatni odbył się w Wiedniu. Przyleciało tam ponad 200 pilotów i ruch był tak duży, że w pewnym momencie na niebie zrobił się lekki chaos. Na szczęście Austriacy szybko opanowali sytuację. Podczas zlotu nikt nie meldował o wypadku. W Europie działa także sporo wirtualnych linii lotniczych, do których możemy się zapisać i wykonywać dla nich loty. W Polsce powstaje właśnie pierwsza taka instytucja – będzie ona wykonywała loty na SATCO. Wczucie się w rolę pilota linii lotniczej jest bardzo interesujące, możemy poznać, jaki jest stres podczas wykonywania takich operacji jak start czy lądowanie. Ja nie raz łapałem się na tym, że po dotknięciu pasa ciekły mi strużki potu po czole:).

Gwarantuje Wam, że to się nie może znudzić, ponieważ każdy lot jest inny, a po drodze przytrafić się mogą różne sytuacje. Raz np. zapomniałem zabrać zapas paliwa i w połowie drogi musiałem lądować awaryjnie na najbliższym lotnisku. Drugi raz miałem tak złe warunki atmosferyczne, że podchodziłem trzy razy do lądowania. Zabawa jest przednia, kto raz spróbował, nie może później przestać latać. No, może kiedy kochana Telekomunikacja odetnie mu kabełek za niezapłacone rachunki.

Czego i Wam i sobie nie życzę J))

Conrad Rychlik (condi)

Kontroler i pilot na Polish VACC www.atc.prv.pl

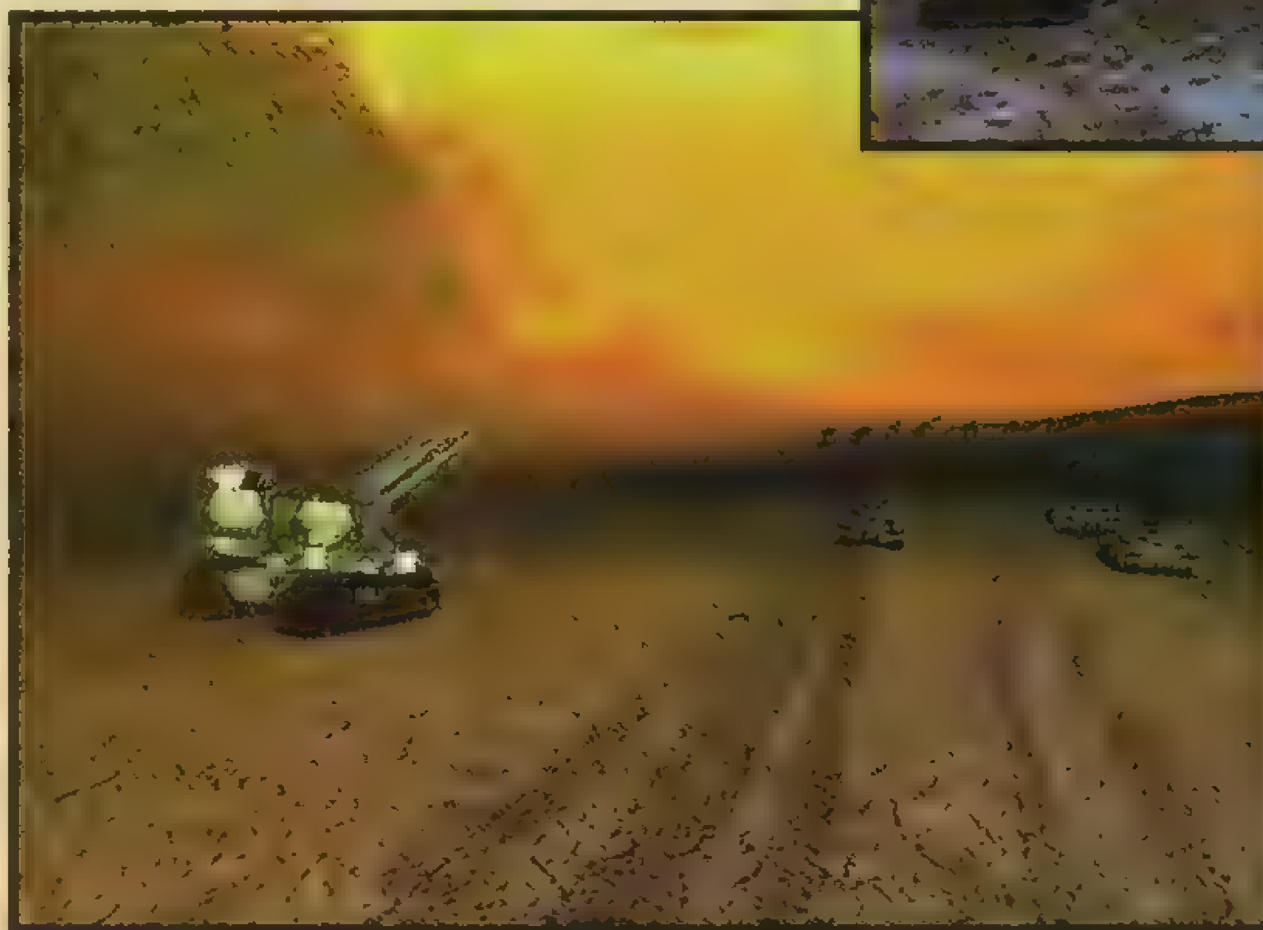
Degeneracja gier cz.3

Jeśli dobrnęliście do tej części artykułu, znaczy, że coś z tego, co napisałem, jest prawdą. Degeneracja gier komputerowych ogarnęła cały rynek i, niestety, nieustannie czyni postępy.

Pisałem już o nic nie wnoszących do gatunku strategiach, które na siłę się hybrydyzuje i realizuje w trzech wymiarach, o działających na tym samym enginie przygodówkach, o bazujących na wytartych schematach RPG–ach i o grach FPP, które nawet mimo tego, iż są oryginalne, to i tak w gruncie rzeczy nad wyraz płytkie. Czy jestem malkontentem? Wręcz przeciwnie, dla mnie szklanka zawsze jest do połowy pełna. Czasami jednak trzeba zacisnąć zęby i wyrwać się z iluzji, którą kreują producenci i dystrybutorzy gier. Co jakiś czas trzeba spojrzeć na wszystko z dystansem, w przeciwnym razie Matrix z całą pewnością nas uwięzi.

Jak to jest, że jeśli nazwie się pewne rzeczy po imieniu i jeśli nie jest to zgodne z realiami kreowanymi przez producenta/dystrybutora, to od razu człowiek staje się wrogiem systemu? Insektem, którego trzeba zgładzić, nim się rozwinie i sprawi, że gracze przejrzą na oczy. Zarówno w Polsce, jak i na Zachodzie wydawcy gier nie lubią, jak opisuje się ich produkty tak, jak one na to zasługują – wszak nie po to wydają tysiące dolarów na kampanię promocyjną, aby jakiś dziennikarz krytycznie opisał ich tytuł! O ile na Zachodzie taka tendencja została z miejsca rozbita, o tyle w Polsce ma miejsce ciekawe zjawisko – kiepskie i wtórne gry otrzymują super–hiper oceny, całkiem inne niż ich zachodni odpowiednicy. Właśnie takie podejście do tematu – że najważniejsza jest przyjaźń z dystrybutorem – powoduje degenerację gier komputerowych w Polsce. Prawdziwe hity otrzymują oceny porównywalne do ocen gier słabszych. Nie będę tutaj podawać przykładów, gdyż mogłoby się to okazać atakiem na jakichś konkretnych dystrybutorów, jednak wszyscy zdajemy sobie sprawę, że wielki come back gier przygodowych zakończył się gwałtownym skurczeniem się tegoż rynku. Gracze, nabici w butelkę kilka razy z rzędu przez dystrybutorów, przestali im ufać i boją się wydać kolejne złotówki na gry. Po co wydawać ciężko zarobione (lub zdobyte od rodziców) pieniądze na kolejną taką samą przygodówkę, tyle tylko, że w innej oprawie graficznej? Z powodu procederów tego typu gracze stają się nieufni i uważają, że niewinna kampania reklamowa to w rzeczywistości namolna propaganda, mająca im wmówić, że gry nadal są cudowne.







Bzdura! W większości przypadków dzisiejsze gry komputerowe są po prostu kalką wcześniej już wykorzystanych pomysłów! Niestety, żyjemy w czasach, w których naprawdę ciężko jest wymyślić coś oryginalnego. Niekiedy jakaś firma próbuje coś takiego stworzyć. Przykładem mogą być: Blizzard i WARCRAFT 3, Sierra Studios i GROUND CONTROL, Activision i VAMPIRE czy, nie szukając daleko, Techland i CRIME CITIES. O ile ostatnie trzy pozycje nie okazały się ani „moralnymi", ani komercyjnymi sukcesami, o tyle WARCRAFT 3 ma olbrzymią szansę zrewolucjonizować rynek trójwymiarowych RTS–ów. Pod warunkiem oczywiście, że idąc śladami DIABLO 2, Blizzard nie zostanie zmiażdżony ciężarem własnej wspaniałości i głupoty, i stosując breżniewowską politykę nie doprowadzi do zrujnowania reputacji tej kultowej serii, tak jak wcześniej stało się to w wypadku sequela DIABLO.



Polityka breżniewowska jest stosowana praktycznie w każdej firmie produkującej/wydającej gry – czy to w Polsce, czy na Zachodzie. Każdy żyje we własnym światku i prowadzi szalone zmagania polityczne na rynku gier, które zdają się mieć jedynie za zadanie przekonać, że „moja firma jest najlepsza". Przez twardogłowość zarządów powstaje kołtun marketingowy, prowadzący jedynie do recesji i degeneracji rynku gier (jak i samych gier) w oczach graczy. Przyznajcie sami, czy jeśli reklama poinformuje Was, że dana produkcja jest najlepsza i kultowa, zanim jeszcze znalazła się w sklepach, to ślepo w to uwierzycie? Powiedzcie też, czy wolicie najpierw kupić pirata i, ewentualnie, później oryginał? Kto doprowadził do takiej sytuacji? Po części dystrybutorzy, po części rząd, który – poniekąd – zmusił wydawców gier do sprzedawania swych wyrobów po takich, a nie innych cenach. Co więcej, okazuje się, że przy zakupie produktu cena nie odgrywa aż tak wielkiej roli. Próbowano już wepchać ludziom do rąk ekstragrę za trzydzieści złotych i jakoś nie widać, aby produkt ten odniósł komercyjny sukces. Bo jeśli tak, to gdzie jest drugie wydanie? Póki co próbuje się nas zbałamucić awangardowymi przedsięwzięciami i wydaje klasykę w pudełkach DVD. Sami przyznajcie, czy te wszystkie rewolucyjne pomysły nie są dla Was przykładem bezmiaru ludzkiej głupoty? Czas zakończyć ten felieton raz na zawsze. Degeneracja gier komputerowych ma miejsce i z miesiąca na miesiąc postępuje. Jeśli zarówno my, gracze, jak i producenci/wydawcy gier nie zaprzestaniemy niecnych procederów, to nigdy nie uda się nam wyjść z jaskini. Skoro jaskiniowcy dali radę, to może branży gier też się uda?

Michał Kaliciak vel. Nefliqus

X-mas

Niestety, nie wiem, kiedy styczniowy numer ukaże się w kioskach. Mam więc dylemat: życzyć Wam Wesołych Świąt, czy dać sobie spokój. Wszak, co to za życzenia po fakcie. Ale aby dopełnić formalności: WESOŁYCH ŚWIĄT I DO SIEGO ROKU:)))

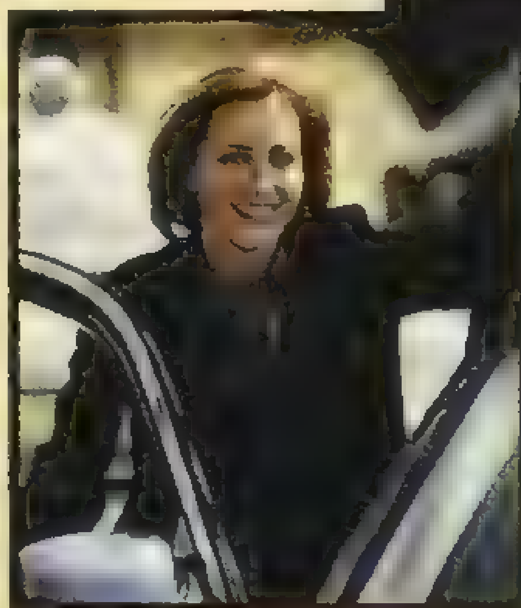
Proponuję zacząć od kilku ogłoszeń parafialnych:

– Po raz kolejny okazało się, że prawdziwych X-Phili (przynajmniej w Polsce) nie brakuje! Otrzymaliśmy całkiem pokaźną ilość prac i mam nadzieję, że chociaż część z nich zostanie wydrukowana. Już dziś publikujemy pierwsze z nadesłanych artykułów – patrz poniżej.

– Co do elektronicznej wersji naszego działu (przypominam: www.ssonline.com.pl => ARCHIWUM => X-Files), to ma się ona coraz lepiej. Jestem z tego bardzo zadowolony. Pragnę przypomnieć, że niektóre materiały (ze względu na brak miejsca w gazecie) są zamieszczane WYŁĄCZNIE na internetowej stronie naszego pisma – dlatego też naprawdę warto zaglądać tam przynajmniej raz na dwa tygodnie!

– Jeśli jesteście w posiadaniu ciekawych fotosów związanych z „exfajlami" (np. zdjęcia z planu, zza kulis), ślijcie je śmiało pod adres campari@ssonline.com.pl! Zapewniam, że tajna komisja ds. X-F (w składzie Frogger & ja:)) wybierze najbardziej interesujące fotki i zostaną one wrzucone do naszej galerii!

A propos, fotki, które publikujemy od zeszłego numeru, pochodzą z odcinków sezonu VIII (przede wszystkim z „Within" i „Without"). A teraz, po blisko dwumiesięcznej przerwie, wracamy do opisów epizodów serii VII. Dziś w menu: „The Amazing Maleeni", „Signs and Wonders" i „Sein und Zeit".



Sein und Zeit

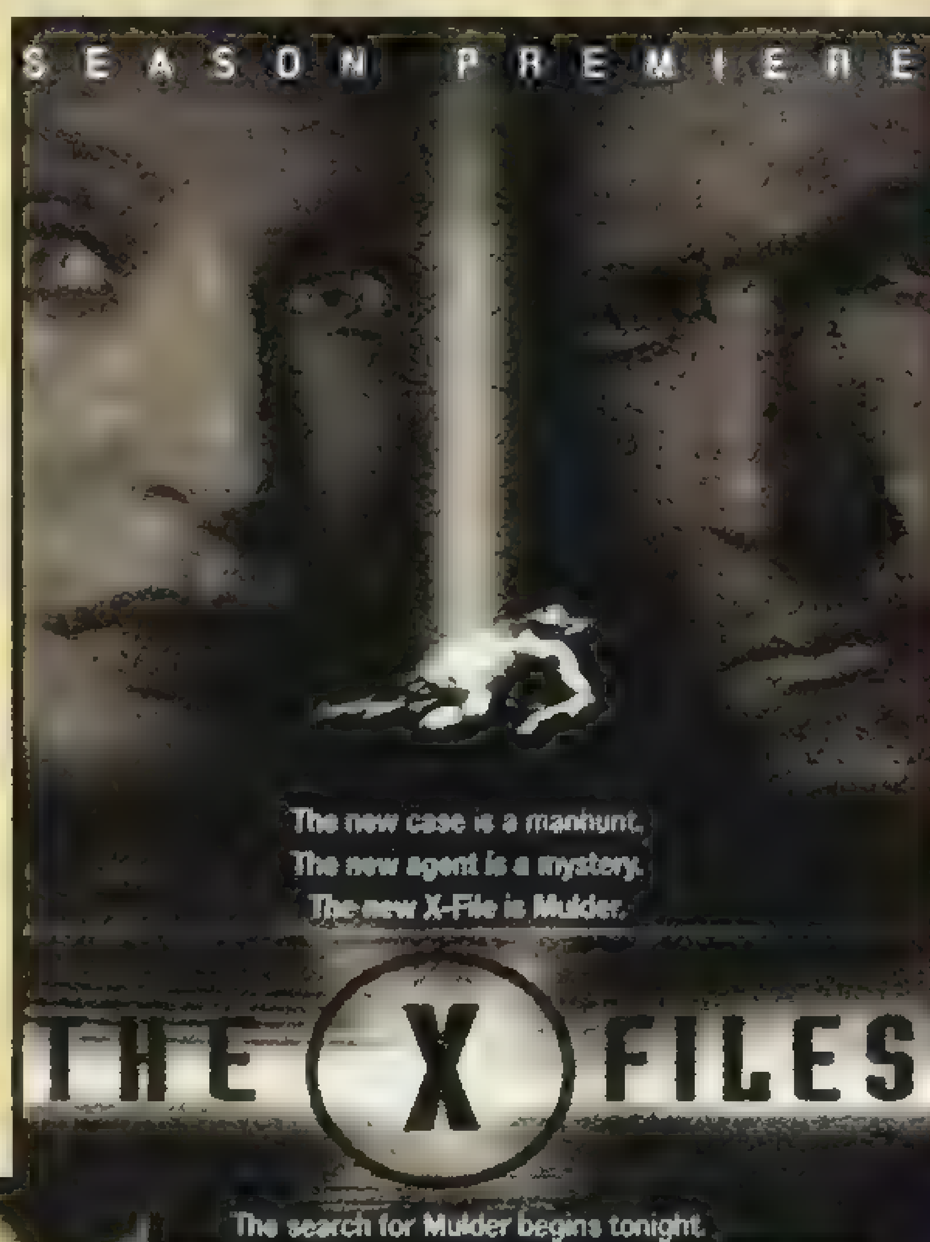
Sacramento – Kalifornia. Kilkuletnia dziewczynka, Amber, idzie spać. Gdy jej ojciec ogląda program w telewizji, matka zaczyna pisać list w sprawie okupu. W pewnym momencie drzwi do sypialni dziecka zatrzaskują się. Zdesperowany tatuś wyważa je – ale Amber już tam nie ma. Śledztwo zostaje przydzielone nieznanym nam wcześniej agentom, ale ich przełożonym jest nie kto inny jak Walter Skinner. Mulder nie daje jednak za wygraną i walczy o powierzenie mu tej sprawy. Ku zdumieniu wszystkich, uzyskuje pozwolenie...

Zdziwiłbym się, gdyby Carter nie wykorzystał okazji i w „Sein und Zeit" nie wprowadził na nowo wątku Samanthy – zaginionej siostry Muldera. Muszę jednak przyznać, że zrobił to po mistrzowsku i przedstawił tę dobrze znaną nam historię w całkiem nowy sposób! Uważam, że Krzyś przesadził, niepotrzebnie wykorzystując aż dwa epizody tylko po to, aby opowiedzieć nam o czymś tak banalnym i mało oryginalnym jak porwanie dziecka...

Pomijając fakt, że X-file będą musieli czekać aż tydzień na dokończenie, „Sein und Zeit" prezentuje się całkiem przyzwoicie i moim zdaniem zasługuje na solidną dziewiątkę! OCENA: 9/10

Novinki

Po prawie trzech miesiącach zastoju „exfajlowy" światek ruszył na nowo! Wreszcie udało mi się zebrać przyzwoitą ilość newsów. Mam nadzieję, że będziecie zadowoleni!



No to jazda:

● 5 listopada nastąpiło to, na co wszyscy (Amerykanie) od dawna czekali – premiera „ósemki"! Pewnie jesteście ciekawi, jaką opinię zdążył sobie wyrobić po kilku tygodniach emisji VIII sezon Archiwum. Otóż z tego, co wiem, zarówno „Within", jak i „Without" zebrały pochlebne recenzje i zostały okrzyknięte (łącznie z „Requiem") najlepszą trylogią Cartera... Czyżby „exfajle" przeżywały drugą młodość?

● Scenarzyści X-F po raz kolejny zmienili grafik emisji epizodów serii VIII. Oto uaktualniona wersja:

8X01 – „Within", 8X02 – „Without", 8X03 – „Redrum", 8X04 – „Patience", 8X05 – „Roadrunners", 8X06 – „Invocation", 8X07 – „Via Negativa", 8X08 – ?, 8X09 – ?, 8X10 – ?, 8X11 – „The Gift".

● Mark Snow wyjawił ostatnio, jaka muzyka będzie dominować w ósmej odsłonie „Z Archiwum X". Skomponowanych zostanie sporo miksów z utworami symfonicznymi i z chórem. Niestety, mam również złą wiadomość: Snow NIE planuje wydania nowego soundtracku z muzyką do X-F:(((

Za miesiąc kolejna porcja infosów – tym razem postaram się zdobyć nieco więcej informacji na temat „The Gift", „Roadrunners" i „Patience". A teraz zapraszam już do lektury recenzji odcinków „The Amazing Maleeni" oraz „Signs and Wonders" autorstwa, kolejno: Pawła Gładziejewskiego (goszczącego na naszych łamach już po raz drugi) i Michała Giorewa (znany także jako Emgiebe:)) – dzisiejszego debiutanta!

Campari
campari@ssonline.com.pl

The Amazing Maleeni

Epizod ten opowiada o słynnym magiku (Maleenim), który wkrótce po swoim życiowym pokazie zostaje odnaleziony z odciętą głową. Mulder i Scully są przekonani, że padł on ofiarą mordercy. „The Amazing Maleeni" przenosi nas w świat magii (a właściwie sprytnych oszustw, bo jak dowiadujemy się z odcinka, na nich właściwie opiera się cała tzw. „magia"). Od samego początku daje się wyczuć brak jakiegokolwiek mrocznego klimatu. Nie ma tu poważnych dialogów, skomplikowanych psychicznie postaci ani przemocy. Odcinek, o którym mowa, to po prostu kolejna luźna komedyjka w stylu niektórych epizodów VI serii. Nie powinniście spodziewać się po nim niczego więcej niż sprawnie opowiedzianej historii, przy oglądaniu której nie trzeba się zbytnio koncentrować. Jest tu dużo humoru i cała parada kapitalnych sztuczek magicznych – również w wykonaniu Muldera i Scully (prześmieszne sceny!). Twarze naszych agentów niemal bez przerwy rozjaśniają szerokie uśmiechy. A zapewniam, że i Wy uśmiechniecie się nie raz, oglądając „The Amazing Maleeni".



Widać, że scenariusz jest dziełem trójki wielkich i zasłużonych dla serialu scriptwriterów: Vince'a Gilligana, Franka Spotnitza i Johna Shibana, którzy wspólnymi siłami napisali naprawdę błyskotliwą opowieść kryminalną. Przez cały czas akcja toczy się w jednolitym, dość szybkim tempie, a zakończenie jest zaskakujące i – obok całej tej humorystycznej otoczki – stanowi o esencji odcinka.

„The Amazing Maleeni" to kawał dobrej roboty, ale chyba nie do końca w takim wydaniu, jakbyśmy mogli tego oczekiwać. Odcinek zupełnie odsączono z x-filowego klimatu i jakichkolwiek zagadnień paranormalnych. Pomimo to, epizodzik o magikach ogląda się bardzo przyjemnie. OCENA: 6/10

Paweł Gładziejewski

Signs and Wonders

Młody mężczyzna (Jared) w pośpiechu skanuje jakiś dokument medyczny, po czym wyrzuca oryginał. Pakuje się równie szybko, mamrocząc pod nosem jakieś modlitwy, i wyrusza w stronę swego samochodu. Siada za kierownicą i... upuszcza kluczyki. Kiedy po nie sięga, zauważa, że pod siedzeniem znajduje się grzechotnik. Słyszymy sześć strzałów, a następnie przeraźliwe krzyki... Kilka dni później chłopak zostaje znaleziony martwy ze 116 ugryzieniami po 50 gatunkach węży. Oczywiście sprawę przejmują Mulder i Scully. Śledztwo prowadzi nieustraszoną parę agentów do kościoła zwanego „Signs and Wonders" (w dosłownym tłumaczeniu: „Znaki i Zdumienia"), gdzie wyznawana jest wiara w węże mające zdolność rozpoznawania grzeszników. Dotychczasowe wydarzenia stopniowo nabierają sensu...



Warto nadmienić, iż w „Signs and Wonders" wiara Muldera i Scully wystawiona zostanie (który to już raz?) na ciężką próbę. Nie będę zdradzał więcej szczegółów, ale tym, którzy lubią jeść kolację podczas emisji serialu, powiem tylko, by zrobili to wcześniej lub później, bo w omawianym odcinku nie brakuje scen, które mogą przyprawić o mdłości. OCENA: 5/10

Michał Giorew

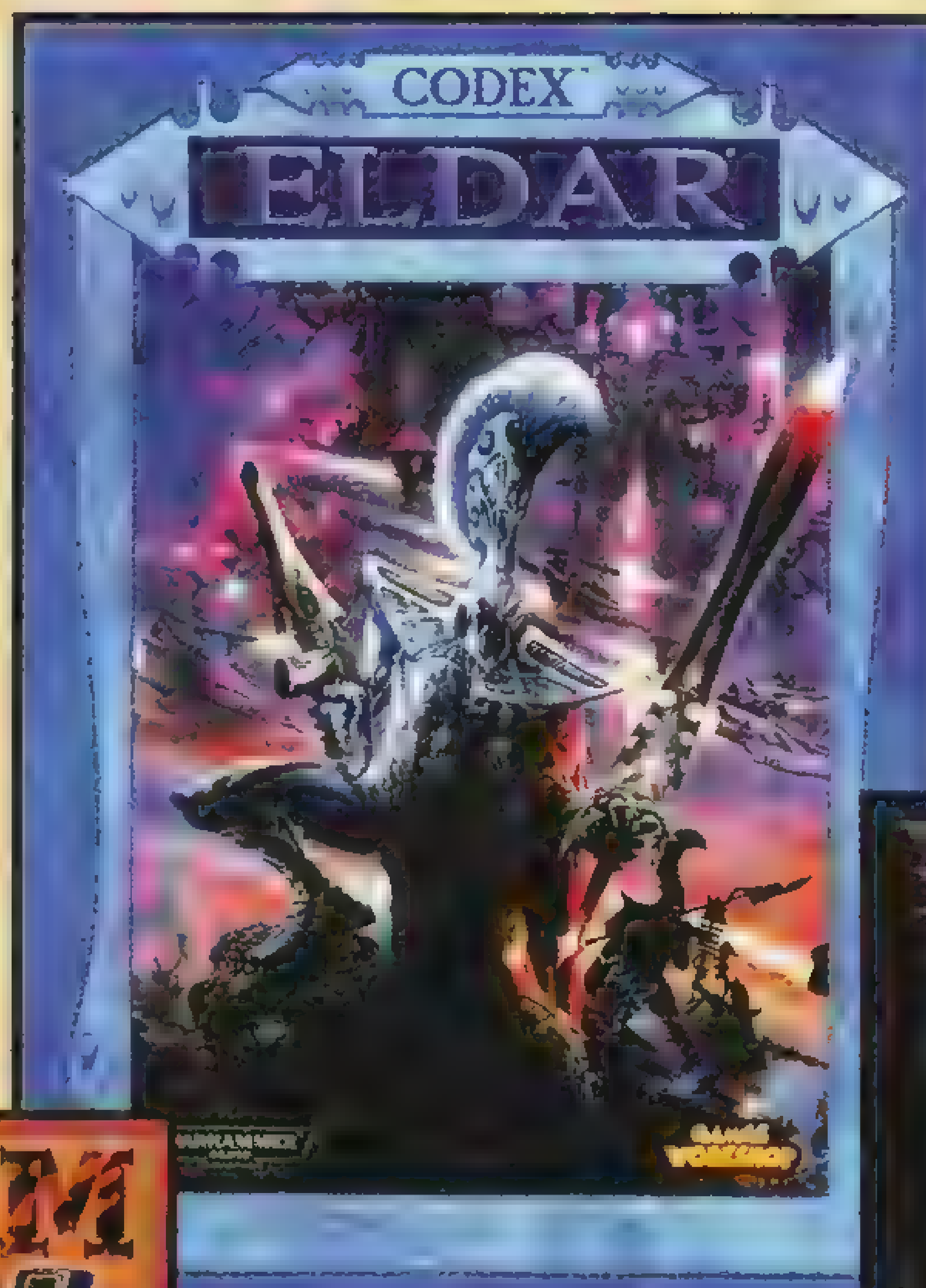
Jutro to dziś tyle, że jutro

Czołem, klanie RPG! W ramach realizacji założeń planu X-letniego zamieszczamy długo oczekiwany pierwszy odcinek „Z Kronik RPG". Na pierwszy ogień idą gry osadzone w dalekiej przyszłości: Cyberpunk 2020 i Warhammer 40.000.

Czytając poniższe recenzje, pamiętaj, że to wszystko może się zdarzyć już wkrótce. Dzięki nam zdążysz przynajmniej zamówić u Św. Mikołaja małą bazookę.

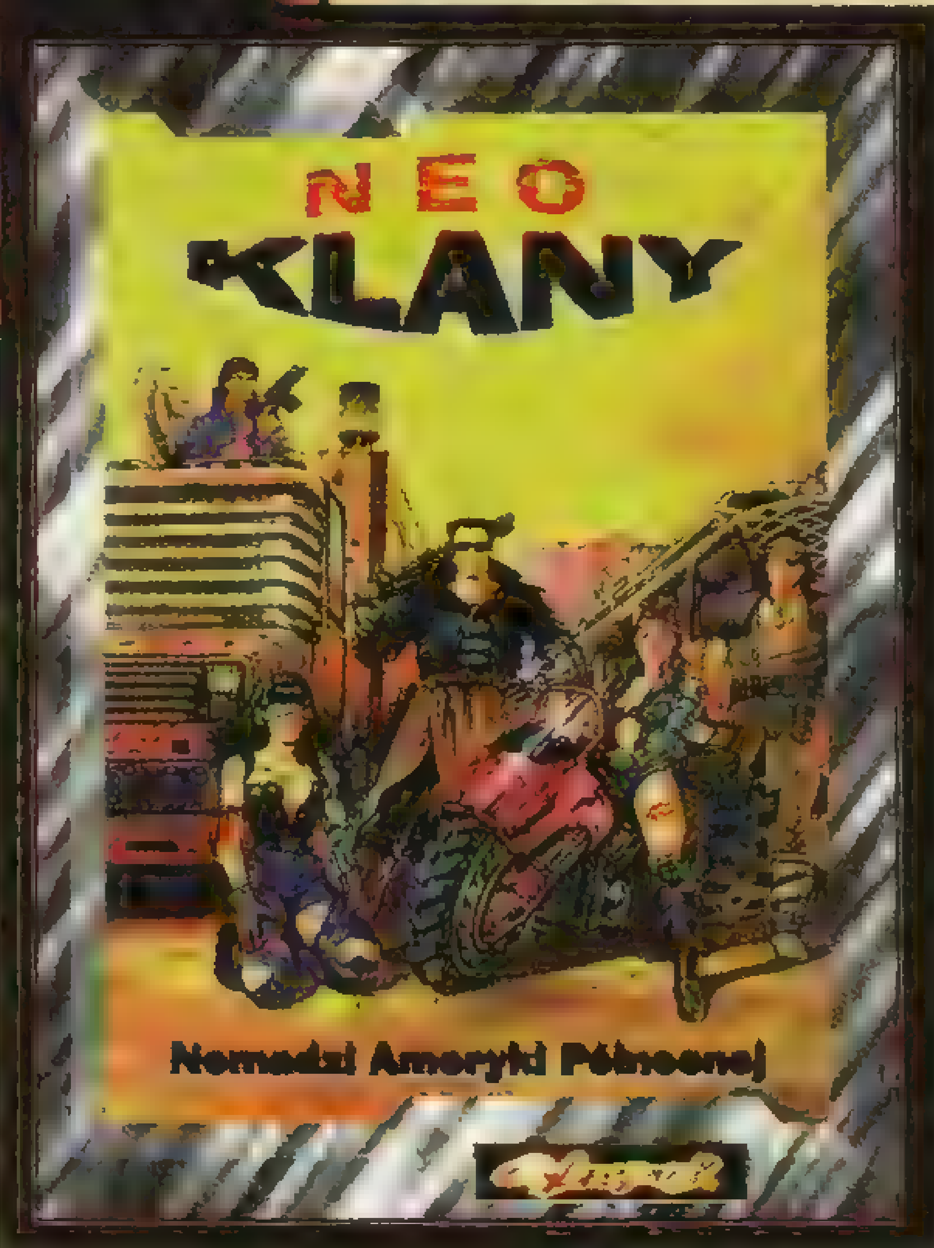
Cyberpunk 2020

Zacznij się bać! W roku 2020 wszystkie najgorsze przepowiednie staną się ciałem. Ogromne zanieczyszczenie środowiska zmusi ludzi do przeprowadzenia się do gigantycznych, przeludnionych megapolis, w których smog będzie tak wielki, że nie przebiją się przezeń promienie słoneczne. Państwa upadną i władza przejdzie w ręce rad nadzorczych przepotężnych korporacji, dla których ludzie są tylko kolejnym zasobem. Jak wiadomo, nie ma nic gorszego od polityka. Chyba że kapitalista. Przyjemnie? Lepiej zacznij się naprawdę przejmować i trenować.





Cyberpunk 2020 to wyśmienity i niezwykle rozbudowany system fabularny, który przenosi gracza w świat XXI-wiecznej stęchlizny. W dodatku został przetłumaczony na język polski i na naszym rynku znajduje się aż kilkanaście podręczników do niego. Ogromnym atutem jest klimat – poczucie zaszczucia, świadomość ciągłej inwigilacji i permanentne zagrożenie ze strony korporacji, które czasem wysyłają swoich morderców z byle powodu (nie zarysuj bryki prezesa, bo zginiesz!). Z drugiej strony, na każdym kroku spotykamy tu potężne, futurystyczne giwery czy cyberwszczepy, które z każdego frajera zrobią bohatera. No i oczywiście najważniejsze – bryki i forsa. Wszystko to sprawia, że zanurzenie się w świecie Cyberpunk 2020 jest niezwykle przyjemne. Zwłaszcza że mechanika gry jest bardzo przyjazna i nie wytrąca gracza zbyt często z opowieści przez zmuszanie go, by wykonał serię rzutów kośćmi.



W tej grze masz dość dużą swobodę tworzenia postaci. Możesz żyć w mieście jako wolny strzelec, który wykonuje zlecenia dla każdego, kto tylko ma pieniądze, lub zdeklarować się i pójść na etat którejś z korporacji. Możliwa jest także profesja gliniarza (zainteresowanym polecam dodatek „Chronić i służyć"). Jeśli drażnią Cię zniewalające ludzi kartele, możesz wybrać życie na łonie natury i zostać nomadem, by razem ze swym klanem przemierzać pustkowia i grabić co popadnie (warto przeczytać „Neo Klany"). Ciekawe jest również życie w kosmosie – mając własny statek lub stację kosmiczną możesz naprawdę dużo. Nawet korporacje szanują liczących się handlarzy i piratów (informacje w dodatku „Kosmiczna otchłań").



Wszystko to jedynie niewielka część zalet gry Cyberpunk 2020, która ma ich tyle, że można by o nich napisać książkę. Z ręką na sercu polecam Wam tę grę, a jeśli Bóg pozwoli dożyć, a Naczelny wydrukować, to jeszcze do niej powrócimy. Na razie zabierzcie się do lektury podręczników.

Cyberpunk 2020 jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy R. Tolsorian Games Inc.

Grę dostarczył polski dystrybutor i wydawca „Copernicus"

CyberAtor

Warhammer 40.000

W 40. tysiącleciu wszechświat pogrążył się w totalnej, długotrwałej wojnie. Co prawda ludzkości udało się przetrwać wieki ciemności, lecz stulecia ciągłych walk spowodowały bezpowrotną utratę większości technologii. Na szczęście zachowały się pewne wytwory starożytnych: potężne statki międzyplanetarne, pancerze bojowe, wspaniała broń i inne „artefakty". Ludzie nauczyli się je wykorzystywać, ale tajniki ich produkcji pozostają dla nich tajemnicą. Na domiar złego znowu pojawia się zagrożenie ze strony krwiożerczych orków, składających hołd plugawym bogom hord chaosu i kosmicznych piratów – eldarów. Ludzkość znowu zmuszona jest walczyć o przetrwanie. Czy wygra? A, to już zależy od Ciebie, Lordzie Wojny!

Warhammer 40.000 to figurkowa gra bitewna osadzona w świecie SF. Zmagają się tu ze sobą trzy główne rasy: ludzie, orki i eldarzy, do tego dochodzą Obcy oraz wyznawcy chaosu. Nie znaczy to jednak, że gracz ma do zbierania tylko tak niewielki wybór armii – w wyniku podziałów w szeregach wyżej wymienionych stron konfliktu jest ich kilkanaście. Na przykład, w zależności od „poglądów na świat" odpowiednicy elfów z Warhammer Fantasy Battles dzielą się na Eldarów i Dark Eldarów i tworzą dwie armie. Ludzie – oprócz imperialnej gwardii, która stanowi ich główną siłę bojową – dysponują wieloma „zakonami wojennymi", jak np. Space Marines czy Space Wolves, które mimo że generalnie dążą do tych samych celów, to ze względu na liczne waśnie wewnętrzne raczej staną przeciw sobie, niż będą walczyć ramię w ramię.

Warhammer 40.000 to gra niezwykle ciekawa i przystępna dla każdego gracza. Jej ogromna miodność wynika przede wszystkim z mnogości sytuacji taktycznych, jakie mogą wystąpić na polu bitwy, a te z kolei są efektem z ogromnej różnorodności dostępnego uzbrojenia. Wieki ciemności, utrata technologii, ale i odszukiwanie artefaktów – wszystko to doprowadziło do tego, że w skład poszczególnych armii wchodzą zarówno czołgi, artyleria czy snajperzy, jak i jednostki wyposażone w łańcuchowe miecze oraz topory, przeznaczone wyłącznie do walki wręcz.

Gra zyskuje wiele dzięki wspaniałym modelom. Zaprojektowane z ogromną dozą artyzmu i niezwykle starannie odlane, jeśli tylko zostaną należycie pomalowane, będą stanowiły prawdziwe małe dzieła sztuki.

ErrAtor

Tips & Tricks

BLAIR WITCH PROJECT VOL 2: COFFIN ROCK

Kody: IWORKFORGOD – nieśmiertelność, GETINTOMYBELLY – pełen arsenał, GIBNPLENTY – darmowe zasoby, GIVEMEFAITH – leczenie, NOD3D – niewidzialność, HELLFREEZEOVER – zamrożenie wrogów, BIGSTICKOFDEATH – shotgun, MEDIUMRARE – kusza, GOODTIMESMAN – dynamit, BURNYOURASSOFF – miotacz ognia, MEETMYPALTOMMY – tommy gun, SMILEYNOMORE – Elephant Gun.

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Podczas gry wciśnij tyldę (~), a następnie wpisz któryś z poniższych kodów (uważaj na małe/duże litery): spojrzenie w dół – look_dn_abs, spojrzenie w górę – look_up_abs, obrót w lewo – turn_left_abs, obrót w prawo – turn_right_abs, przejście do następnego punktu kontrolnego – NextWaypoint, atak artylerii – domi, cofnięcie – alt_move_back, ban – Ban, binokulary – Binoculars, blue talk – talkblue, tryb Bozo – Bozo, przerwanie rozmów – VonBT, centrowanie widoku – center_view, zmiana magazynu – magazine, chat – talk, tryb wpisywania komend – command, mapa dowódcy – BigMap, kucnięcie – Crouch, przewijanie broni – cycle, zmiana natężenia głosu – VonRVD, detonator – 6detonator, obraz – VonDisplay, ostatni mówiący – VonDLT, wyrzucenie przedmiotu – Drop, podwójny tryb CPU – dualcpu, wyjście z gry – quit, wyjście z misji – exit, niekończąca się amunicja – kariya, nieśmiertelność – roy, strzał – attack_1, widok FPP z bronią – showgun, widok FPP – 1stPerson, zmiana kierunku – flipmouse, fruwanie – fly_up, ruch do przodu – alt_move_forward, podpisy – ShowFriendly, niewidzialność – drury, granat – 7grenade, pomoc – help, kolor wyświetlacza HUD – hudcolor, detale wyświetlacza HUD – huddetail, podniesienie poziomu głosu – VonRVU, skok – move_jump, usunięcie listy – killlist, nóż – 1knife, laser – 8laser, wczytanie gry – LoadGame, zamknięcie – lockgame, patrzenie w dół – look_down, patrzenie w górę – look_up, skalowanie – mousescale, ruch do tyłu – move_back, ruch do przodu – move_forward, widok niżej – CameraDown, widok na lewo – CameraLeft, widok na prawo – CameraRight, widok w górę – CameraUp, wyciszenie – VonMCT, opóźnienie sieci – netdelay, następny punkt – NextFlag, noktowizor – NVG, pauza – Pause, broń podstawowa – 3primary_weapon, prone – Prone, punt CRC – PuntCRC, punt Log – PuntLog, tryb Punt – Punt, rozmawianie – VonTalk, realistyczny noktowizor – CoolNVG, stare wiadomości – OldMessages, rozmowa – talkred, restart gry – resetgames, restart misji – restart, nagranie gry – SaveGame, zapisanie wyników – savescores, powiększenie – scopemag, skala – scopescale, zerowe pomniejszenie – scopedec, zerowe powiększenie – scopeinc, screenshot – PrintScreen, broń zapasowa – 4second_weapon, ostatni rozmówca – VonSLT, wybór celu – VonSBX, ustawienie slotu 0 – setasslot0, ustawienie slotu 1 – setasslot1, ustawienie slotu 2 – setasslot2, ustawienie slotu 3 – setasslot3, ustawienie slotu 4 – setasslot4, ustawienie slotu 5 – setasslot5, ustawienie slotu 6 – setasslot6, ustawienie slotu 7 – setasslot7, ustawienie slotu 8 – setasslot8, ustawienie slotu 9 – setasslot9, kolor celownika – CrossHairColor, broń podręczna – 2sidearm, broń specjalna – 9medic, pozycja – Stand, strafe – Slide, przesunięcie w lewo – slide_left, przesunięcie w prawo – slide_right, team chat – stalk, toss slot – 0tossslot, wykrywacz – tracers, włączenie dźwięku dla konkretnego gracza – VonUSP, tryb Erbose – Verbose, cele misji – MissionGoals, chodzenie – NoRun, zoom in – zoomin, zoom in – CameraZoomIn, zoom out – zoomout, zoom out – CameraZoomOut, nieznany – Gimme, nieznany – sky, nieznany – lbsize, nieznany – gamma, nieznany – saturation, nieznany – LastGame, nieznany – fly_down, nieznany – toggle_item, nieznany – briefing, nieznany – escape, nieznany – AudioMacros.

DEER HUNTER 4

W trakcie gry wciśnij klawisz F2, wpisz któryś z poniższych kodów, a następnie ponownie wciśnij F2, by go aktywować. Kody: dh4nofear – zwierzęta nie boją się myśliwego, dh4leadeye – kamera umieszczona na pocisku, dh4dry – wypogodzenie, dh4breakdown – wyświetlenie komunikatów debugera, dh4super – włączenie wszystkich kodów, dh4skyhook – latanie, dh4sightin – ulepszone celowanie, dh4homegym – myśliwy nigdy się nie męczy, dh4beacon – odporność na zwierzęta, dh4monster – duży jeleń, dh4zeus – piorun, dh4f13 – więcej krwi, dh4plague – wyłączenie zwierząt, dh4truck – nieśmiertelność, dh4damper – wyłączenie dźwięków, dh4water – deszcz, dh4noon – przesunięcie czasu, dh4ice – śnieg, dh4climber – wyłączenie wszystkich dźwięków, dh4thor – piorun, dh4find – przejście do najbliższego zwierzęcia, dh4tracers – pokazuje tory lotu kul, dh4showme – zaznacza jelenie na mapie, dh4deerwatch – informacje o najbliższym jeleniu, dh4caddyshack – podejście do celu.

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

YOULOOKINATME – niekończące się zdrowie, IFEELUNUSUAL – niekończąca się amunicja, QUICKSUCKITOUT – niewrażliwość na trucizny, PATRICKMARLEY – odsłuchanie nagrań Darnleya, ILOVETHISGAMEWHOMADEIT – credits.

NO ONE LIVES FOREVER

Aby uzyskać poniższe dobra, wpisz odpowiadający im kod: nieśmiertelność – mpimyourfather, zbroja – mpyoulooklikeyouneedamonkey, wszystkie ulepszenia broni – mpgoattech, pełen arsenał i komplet amunicji – mpkingoftehmonstars lub mpmimimi, niekończąca się amunicja – mpwegotdeathstar, zakończenie bieżącej misji – mpmaphole, odnowienie zbroi – mpwonderbra, odzyskanie zdrowia – mpdrdentz, wygenerowanie pojazdu – mprosebud lub mpracerboy, widok TPP – mpasscam, przełączanie pozycji – display mppos, wyświetlenie wersji gry – mpbuild, wyjście z gry – mpmiked.

RUNE

Kody na: niewidzialność – invisible, zabicie wszystkich wrogów – killpawns, niekończące się powietrze pod wodą – amphibious, latanie – fly, nieśmiertelność – ghost, chodzenie – walk, wygenerowanie runu – summon runeofpower, widok FPP – behindview 0, opcje zaawansowane – preferences, wyłączenie potworów – playersonly, tryb pełnoekranowy – togglefullscreen, wygenerowanie przedmiotu – summon [nazwa przedmiotu], wybór poziomu – leveltravel lub open [nazwa mapy], przejście do danego etapu z wszystkimi niezbędnymi przedmiotami – switchcooplevel [nazwa mapy].

Nazwy przedmiotów: VikingShortSword, VikingBroadSword, VikingShield, VikingShieldCross, GoblinAxe, GoblinShield, DwarfBattleSword, DwarfBattleAxe, DwarfBattleHammer, DwarfWorkSword, DwarfWorkHammer, DwarfBattleShield, RuneOfPower, RuneOfPowerRefill, RuneOfHealth, RuneOfStrength, MagicShield, DarkShield, RustyMace, RomanSword, SigurdAxe, HandAxe, Torch.

Nazwy poziomów: intro (introduction sequence), ragnarvillage (opening sequence), ragnarvillage2, sailingship (intermission sequence), sinkingship, sinkingship2, deepunder1odin, deepunder1odinbv, deepunder3, deepunder4, hel1, hel1a, hel1a2, hel1b, hell2end, hel3a, hel3b, hellift, goblin1, goblin2, trialpit, beetlefly (intermission sequence), thorapproach, thor1, thormap3, thormap4a, thormap4b, thormap5a, thormap5b, thormap6loki, mountain1, mountain2, dwarftrans, dwarf1wwheel, dwarfmap2, dwarfmap3a, dwarfmap3b, dwarfmap5a, dwarfmap5b, dwarfmap6darkdwarf, loki1, loki1a, lokimaze, loki2, loki3a, loki3b, villageruin, asgard (ending sequence).

SHOGUN: TOTAL WAR

Kody: .daggins. – pokazuje mapę, .muchkoku. – nieskończone KoKu, .ifoundsomecu. – miedź we wszystkich prowincjach, .conan. – cofnięta zdolność budowy, .prototypearmy. – nieśmiertelność armii.

SIMCITY 3000 UNLIMITED

Aby uzyskać dany bonus, wpisz odpowiadający mu kod: dodatkowe prezenty – pay tribute to your king, dodatkowe elektrownie – power to the masses, dodatkowe elektrownie wodne – water in the desert, fabryki – nerdz rool, zatrzymanie podpowiedzi – stop forcing advice, światła drogowe podwyższają szereg parametrów – traffic lights, dodatkowe budynki oczyszczające – garbage in/garbage out, koszty konstruowania spadają do 0 – i am weak, SimCastle – zyxwvu, 100 000 kasy od Vinnie – call cousin vinnie.

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Delian Treasury – 1000 sztuk złota, Ambrosia – wygrywasz scenariusz, Fireballs from Heaven – w wybrane miejsce uderza kula ognista, Bowvine and Arrows – wieże strzelają krowami zamiast strzałami, Cheese Puff – robotnicy zakładają zabawne wdzianka.

Przygotował: Frogger

Zapraszam do kolejnego już na naszych łamach przeglądu internetowych serwisów o grach komputerowych. Mimo że na tym swoistym rynku wiele zmieniło się od naszego ostatniego sprawozdania, to lider wciąż pozostał ten sam.

WIKING NA OBSTALUNKU
Valhalla - www.valhalla.pl

Z ocenianych tu serwisów Valhalla zdobyła sobie największą renomę – przede wszystkim dzięki niebywałemu, boskiemu wręcz klimatowi. Oczywiście nie wszystkim przypadnie on do gustu, ale pamiętajmy, że klimat nie stanowi o jakości serwisu, poprawia tylko jego ogólny wizerunek. Dla mnie jest to jednak ważna



kwestia, gdyż charakterystyczna oprawa wpływa dodatnio na odwiedzającego. Mam tylko obiekcje, co do przydługawego ładowania się tych stron. Jeszcze kilka miesięcy temu wszelkie publikowane tam materiały miały mało rzetelny, przekombinowany styl. Teraz są sumienne, choć nie brakuje im też dawnej finezyjności. Owszem, zdarzy się, że tekst jest napisany w naganny wręcz sposób, ale są to wypadki sporadyczne. Serwis dysponuje znakomitym newsroomem. Pod skrzydłami Walhalli znalazły też sobie miejsce atrakcyjne serwisy tematyczne, poświęcone konkretnym grom. Valhalla notuje dziennie ponad 5000 odwiedzin. Jej redaktor naczelny, Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz, powiedział: „taka liczba jest bardzo wysokim wynikiem: naszymi odbiorcami są Gracze, a nie klienci portali". Wg Kokosza sukces serwisu tkwi w „po prostu rzetelnym i fachowym wykonywaniu swojej pracy". Kiedy piszę te słowa, zostało jeszcze kilka chwil do premiery nowego wcielenia Valhalli. Wy, kiedy to czytacie, możecie się już przekonać, czy wystawiona przeze mnie ocena powinna ulec zmianie czy nie.

Ocena: 9,5/10

IMPERIUM KONTRAKTUJE
Wirtualne Imperium Gier
gry.wp.pl

Gry w Wirtualnej Polsce rażą dość kontrastową oprawą graficzną, brakuje im również specyficznego klimatu. Mimo to trzeba powiedzieć, że jest to serwis więcej niż bardzo dobry. Na szczególną uwagę zasługuje jego newsroom, dzięki któremu możemy zdobyć bardzo dużo interesujących i – co najważniejsze – aktualnych informacji ze świata gier i komputerów. Niewiele do życzenia pozostawia też ich rzetelność. Niezbyt udanym pomysłem było jednak „wsypanie" ich w jeden szablon HTML. Zgroza, ładuje się to strasznie wolno! Jeśli chodzi o warstwę merytoryczną, to od pewnego czasu widać znaczną poprawę, choć można by się miejscami przyczepiać do przesadnego „namoczenia" tekstów oraz niedbałości ich w redagowaniu (czasami literówki kaleczą dobre teksty). WIG ma bodajże najlepszy w kraju kącik z tipsami i trikami do gier. Ma też wysoką odwiedzalność - dochodzi ona nawet do 25 tys. odwiedzin dziennie! Zapewne między innymi jest to wynik tego, że serwis egzystuje na stronie popularnej Wirtualnej Polski. Jak powiedział Robert „Kowal" Kowalski (red. nacz. WIG): „fakt tworzenia serwisu dla największego portalu jest prestiżem samym w sobie", natomiast „zdrowa konkurencja na rynku internetowym jest doskonałym motorem napędowym do tworzenia i ulepszania własnego serwisu".

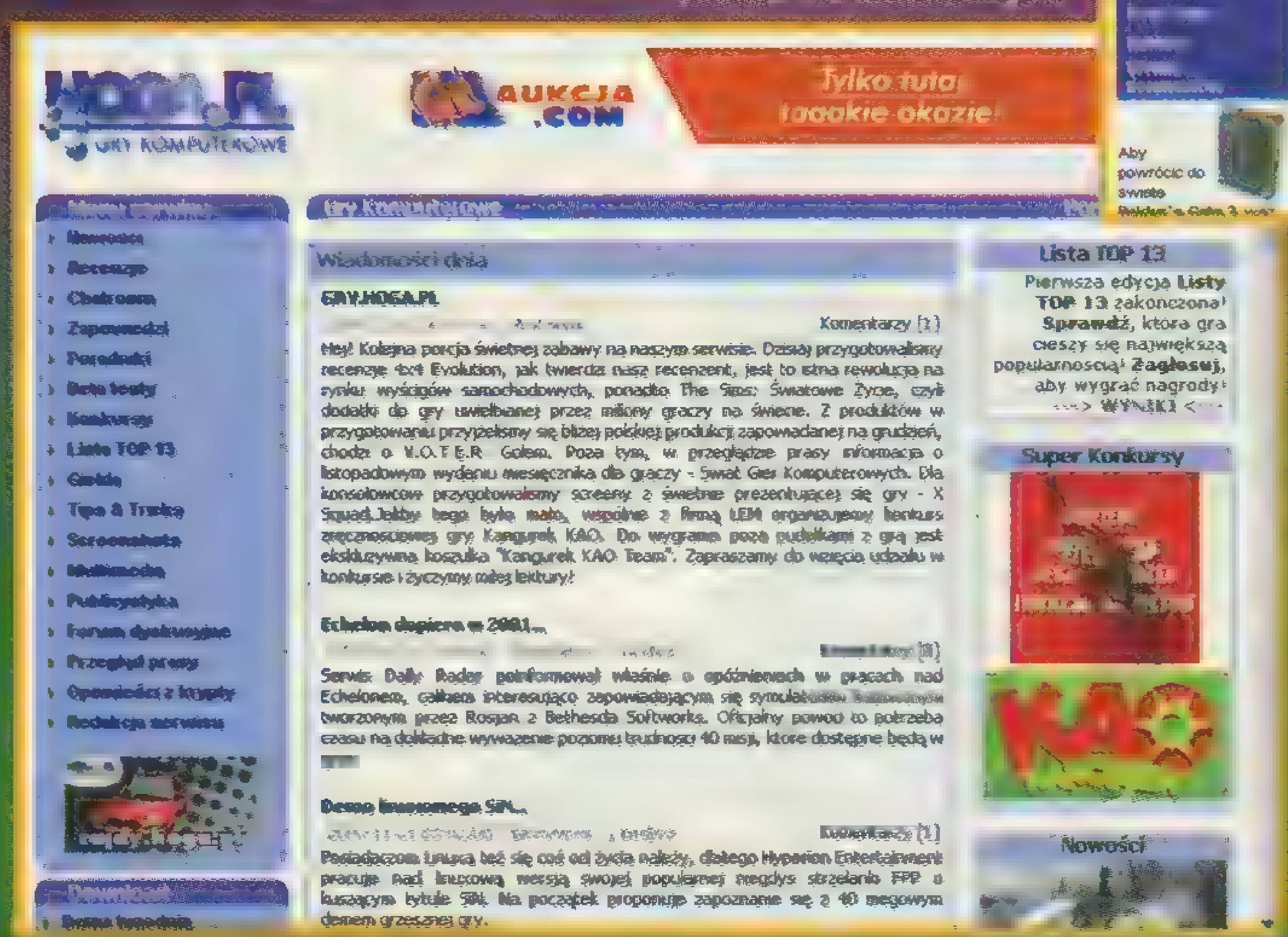
Ocena: 9/10



ZIARNO W STOGU SIANA
Gry w Hodze
www.gry.hoga.pl

Jest to stosunkowo młody serwis, jednak z całą odpowiedzialnością umieściłem go w tym rankingu na trzecim miejscu. Zaskoczeni? Śpieszę z wyjaśnieniami. Gry.Hoga.pl oferują bardzo „mocny" serwis informacyjny. Estetyczność i szybkość ładowania są wynikiem dobrego przygotowania technicznego. Na głównej stronie jest tylko krótkie streszczenia poszczególnych newsów – reszta na oddzielnych szablonach (dostępnych po kliknięciu). I to chyba w tej prostocie tkwi źródło sukcesu, ponieważ w samym serwisie nie znajdziecie niczego niecodziennego – zwykłe menu z normalnymi działami (zapełnionymi wieloma wiadomościami i tekstami), wystawionymi dla ludu nowościami itd. Warte uwagi są solidne zapowiedzi z dużą liczbą screenów (to chyba bardzo ważne). Podobnie jest z recenzjami, ich poziom merytoryczny może wprawić w podziw. „Staramy się, aby odwiedzający nasz serwis internauci czuli się pewnie, duże porcje materiałów, które codziennie wrzucamy, sprawiają, iż bardzo chętnie wracają na nasz serwis." Gry w Hodze.pl odwiedza średnio ponad 3000 osób w ciągu dnia.

Ocena: 8/10

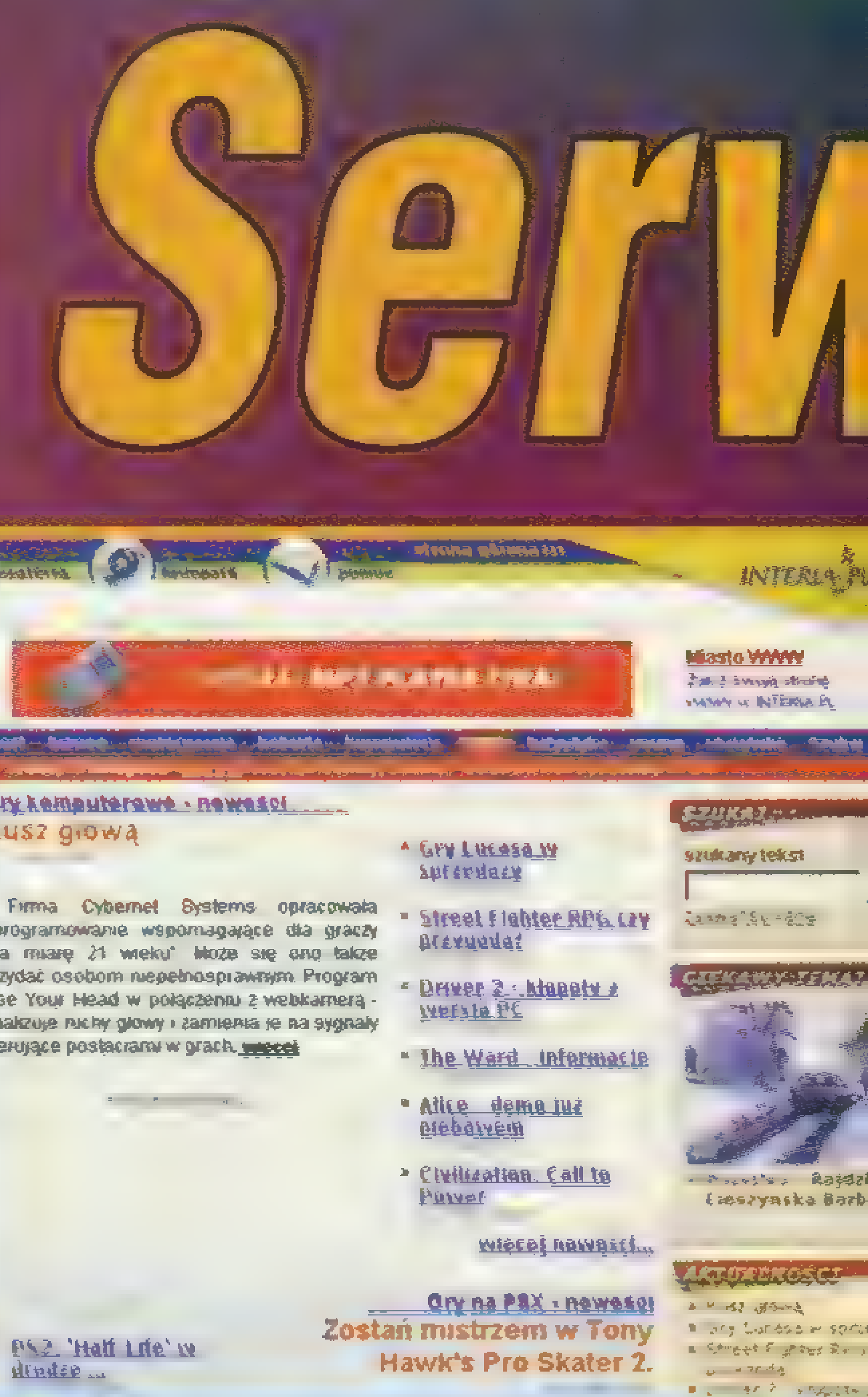


DOBRA CZĘSTOTLIWOŚĆ
Gry w Interii
gry.interia.pl

Na uwagę zasługuje fakt, że nie traktuje się tu wyłącznie o grach na PC. Oprócz nich znajdziecie też ogrom informacji na temat PSX-a, a także takie smaczki, jak gry karciane, stołowe czy planszowe. Bardzo spodobał mi się serwis informacyjny, newsów mogłoby jednak być tam trochę więcej. O ile zapowiedzi są do zaakceptowania, to recenzje kuleją, ich jakość nie jest najlepsza, a dla wymagającego użytkownika Sieci po prostu zbyt niska. Owszem, wszystko jest dopracowane i rzetelne, ale to chyba nie wszystko, co powinno budować serwis internetowy – przynajmniej według mnie. Gry w Interii mają przyjemną oprawę, ale pomimo tego, że stronę pozbawiono „ciężkich" elementów graficznych, czasami ładuje się ona bardzo długo (może bazy danych czy skrypty nawalają?).

Ocena: 7,5/10

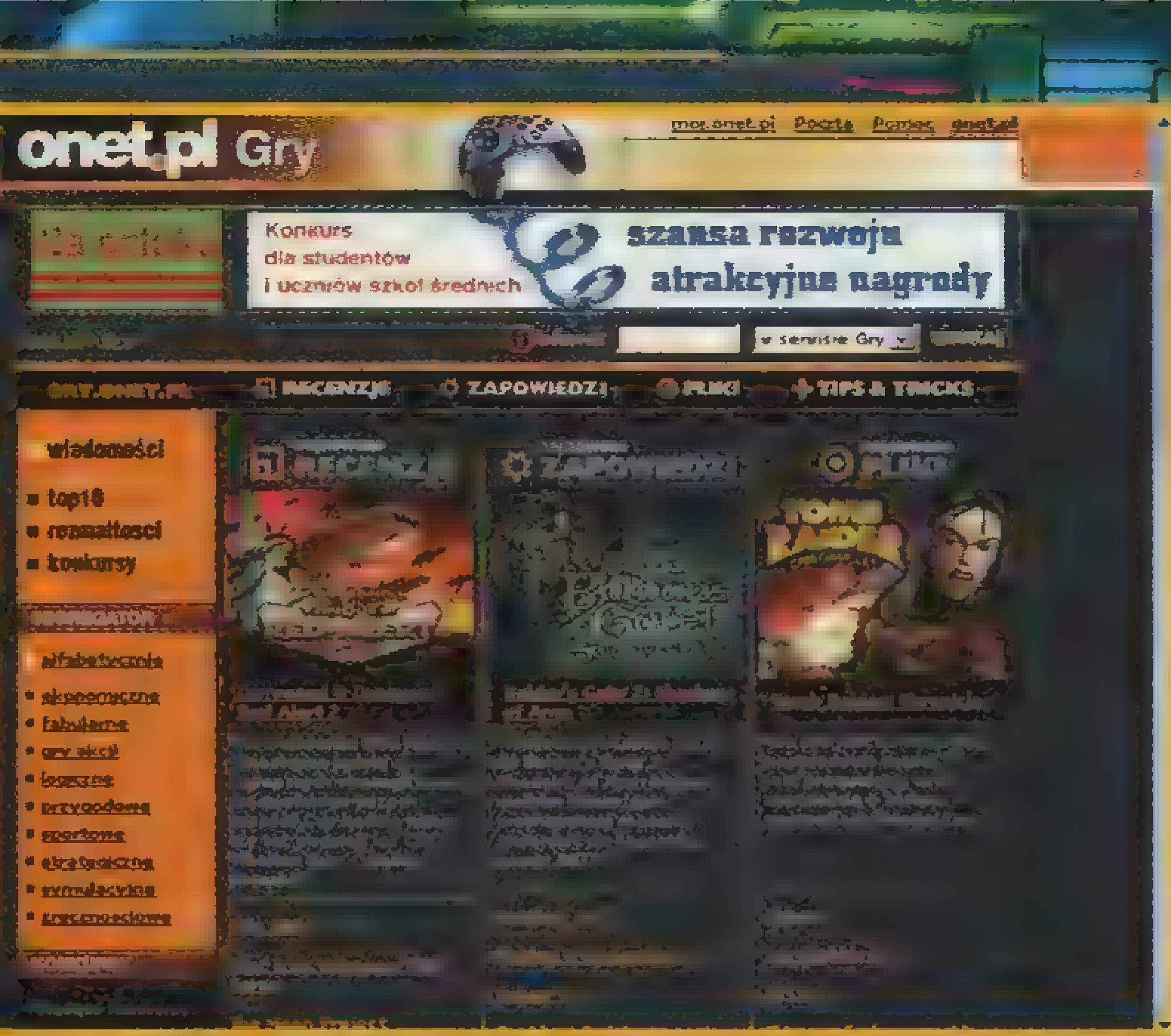
Serw



ROZRYWKA NA FALI
Wirtualna Rozrywka - Gry
www.wr.pl

Ten założony przez Jacka Gadzinowskiego serwis powstał jako całkiem indywidualne przedsięwzięcie (dziś wszyscy chcą już tylko do portali), ciężko więc jest mu trafić w gusta wybrednych graczy. Bardzo oryginalna, wręcz porażająca grafika:) to z jednej strony wielki plus, ale z drugiej – zmora dla osób dysponujących kiepskim połączeniem. Od strony merytorycznej teksty prezentują się naprawdę dobrze, autorzy wykazują się przednią znajomością tematu. Aktualności growe stoją na dobrym poziomie. Mam pewne zastrzeżenia co do układu newsów na stronie głównej. W tym natłoku trochę ciężko połapać się w kolejności. WR-Gry to serwis, który prowadzony jest w rozsądny sposób, ale chyba ze zbyt małym rozmachem.

Ocena: 7/10



stanawiamy się nad każdą oceną" oświadczył mi red. nacz. SG, Michał Jakubowski. Jednak nie chciał się pochwalić statystyką odwiedzających – „jest to informacja poufna". Może z opiniami należałoby jeszcze trochę poczekać? W końcu odrodzenie w gruncie rzeczy dopiero się zaczęło.

Ocena: 7/10

...wisy o grach

NIEDOSZŁY BUMERANG
Strefa Gier
sg.poland.com

Strefę Gier znamy. Niedawno w hubie internetowym Poland.com odbyła się impreza z okazji 3-lecia jej istnienia, a właściwie z okazji jej reaktywacji. Jeszcze nie tak dawno myślałem, że jeśli SG się odrodzi, to zadziwi cały polski Internet nowoczesnymi rozwiązaniami, niebagatelnymi zmianami. Jest jednak inaczej. Serwis nie tylko nie zachwyca, ale miejscami wręcz rozczarowuje. Recenzje, zapowiedzi – czego chcieć więcej? Patrz powyżej. Atrakcją może być tu tylko nieźle przygotowany download. Znajdziecie w nim udostępnione w pełnych wersjach hity sprzed kilku lat (KAJKO I KOKOSZ, RED BARON i inne). „Strefa Gier jest krytyczna. Nie zachwycamy się wszystkim jak leci – poważnie za-

TAJEMNICA ODKRYTA
Strefa
www.strefa.com

Co kryje się w polskiej Strefie, niestety, nie oznaczonej kultowym numerem 51? Cóż, niewiele. Panujący tam od baaardzo długiego czasu wystrój graficzny uległ kilka miesięcy temu zmianie. Przede wszystkim miała polepszyć się szybkość. Ku mojemu zaskoczeniu – udało się, serwis „dochodzi" szybciej i wygląda fajnie. Przy okazji zmiany grafiki zmieniono troszeczkę układ Strefy, ale oryginalnych posunięć nie ma co się dopatrywać. Recenzje może zbyt klasyczne, szablonowe, ale dobre (a już na pewno nie przeznaczone dla dzieciaków:)) Zdaje mi się, że Strefa przeżyła już swój okres rozkwitu. Być może tkwi w niej jeszcze jakiś potencjał, ale trudno będzie go wykorzystać w pełni. Chciałbym wystawić wyższą ocenę (z sentymentu), ale ze względu na niedociągnięcia w prowadzeniu SG – nie mogę.

Ocena: 6,5/10





ABSENCJA WIECZYSTA
Gry w Onecie
www.gry.com.pl

Kilka miesięcy temu serwis ten przeszedł metamorfozę. Nowa oprawa i ciekawy układ (już gdzieś to widziałem...) zapowiadały odrodzenie – nadzieje były jednak płonne. Oprócz wspomnianych „rewolucji" znaczących zmian nie widać. Recenzje jakieś mało konkretne, pisane jakby od niechcenia, podobnie newsy. Serwis jest dobrze przygotowany, ale nie oferuje zbyt wiele. Poza tym dla zwykłego wyjadacza wszystko takie anonimowe... Gry na Onecie oryginalnie podzielono na gatunki. Nie jest to jednak zbyt pomocne, gdyż i tak czyta się raczej najnowsze teksty – ze strony głównej. Poza głównymi rzeczami serwisu o grach nic już tutaj nie znajdziecie.

Ocena: 6/10

KRWISTY NARYBEK
Reporter GRY - reporter.pl/gry
Natural Born Gamers - nbg.iplus.pl
MegaGame Service - gry.xcom.pl

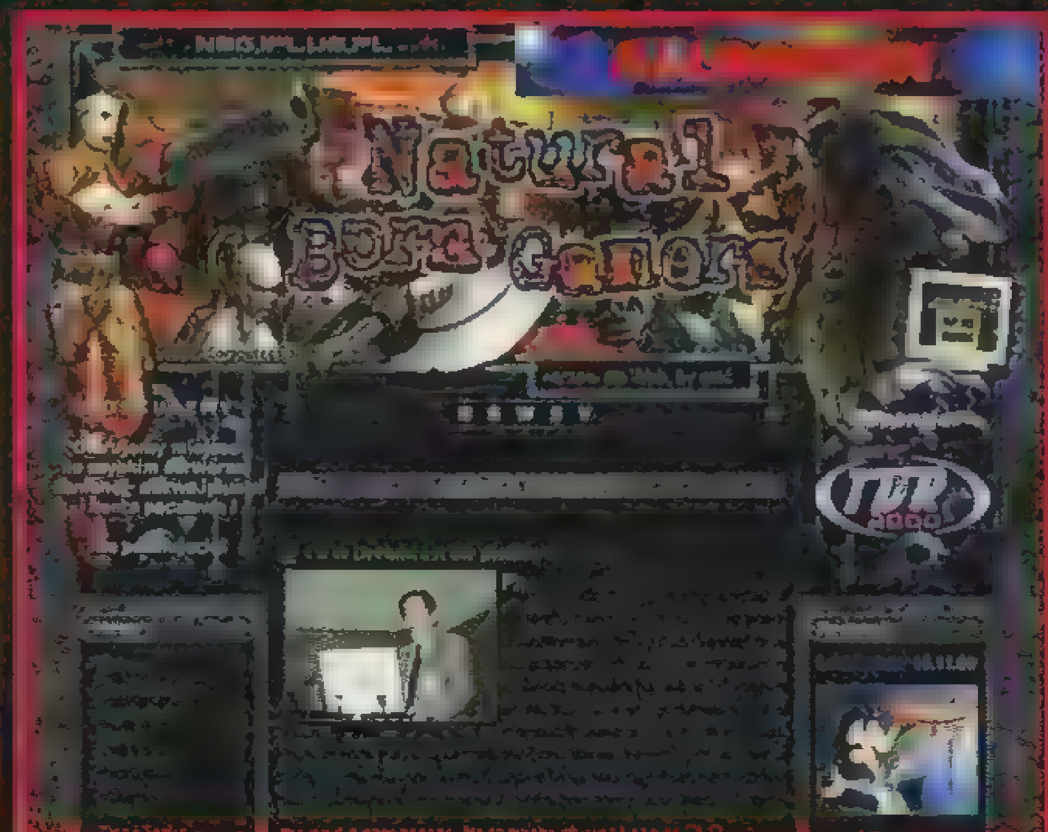
Te przedstawiam Wam jako alternatywę. Bardzo podoba mi się serwis „Reporter GRY" – jest bardzo rzetelny, nawet mimo pewnej niedoskonałości merytorycznej i ubogiej grafiki (ale to akurat jest zamierzone). Dość ciekawie prezentuje się Natural Born Gamers – serwis o niekomercyjnym klimacie, tworzony przez grupę zapaleńców. I to tworzony z głową! MegaGame Service wchodzi w skład portalu młodzieżowego – ma wiele braków, ale jego autorzy mają też dużo ambicji.

B-Beck
b-beck@ssonline.com.pl

ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW

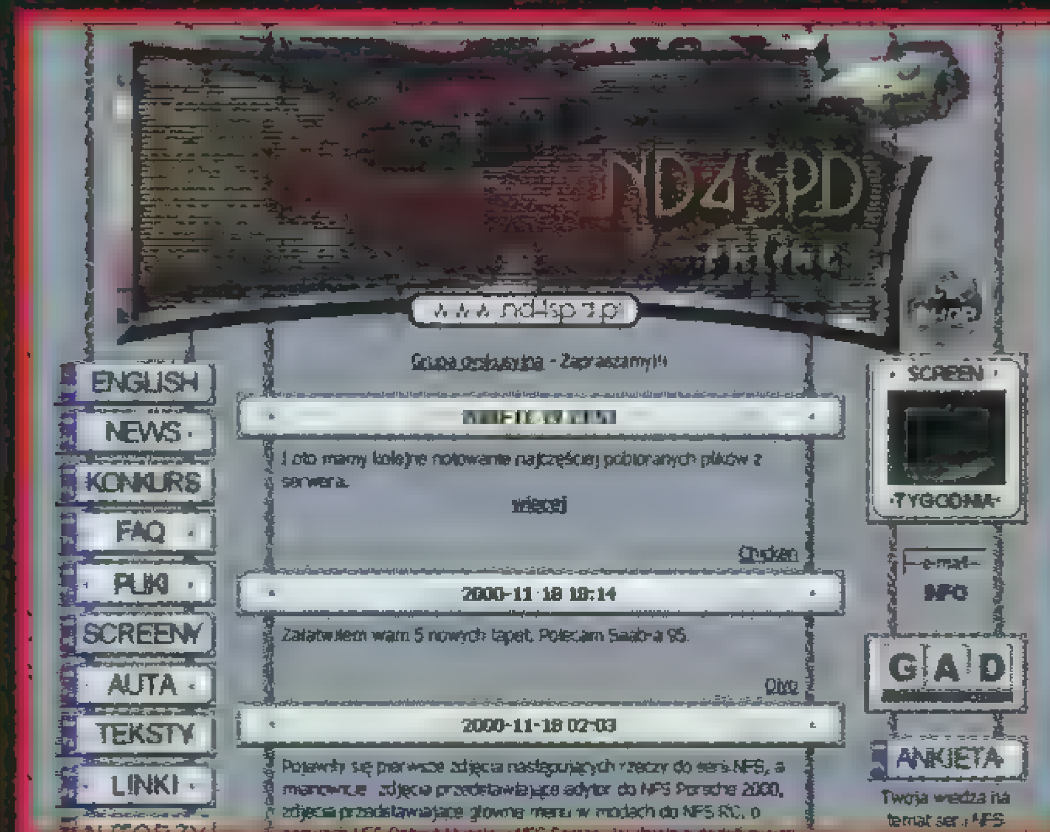
www.nbg.iplus.pl

Bardzo interesujący nowy serwis internetowy o grach. Oryginalna grafika, ciekawy klimat, dobry newsroom – to zalety tej witryny. Do tego dochodzą świeże recenzje, zapowiedzi i inne atrakcje. Serwis nie jest może jeszcze zbyt popularny, ale na pewno wart uwagi!



www.n4spd.pl

Seria wyścigów NEED FOR SPEED wciąż cieszy się wielką popularnością (moim zdaniem, część pierwsza do tej pory wymiata). Na tej stronie znajdziecie wiele informacji i nowości ze świata wirtualnych wyścigów.



www.magazyn.pl

A tutaj serwis, który spodoba się przede wszystkim młodzieży. Codziennie aktualizowany newsroom, dużo arcyciekawych działów i kącików oraz (mimo tendencji) niekomercyjność – to główne atuty.



Czerwona Planeta

Mars fascynował ludzi od wieków. A zwłaszcza od kiedy odkryto na nim tajemnicze kanały, które – jak sądzono – mogły być przejawem działania istot rozumnych. W erze badań kosmicznych nikt już w to nie wierzy, lecz temat ten w naszej kulturze ciągle powraca.

Wizja człowieka stąpającego po powierzchni Marsa jest coraz bliższa spełnienia – i coraz częściej przypominają nam o tym producenci filmowi. Ostatnio mieliśmy okazję oglądać „Misję na Marsa”, a już za chwilę premiera „Czerwonej Planety”. Trudno jest w dzisiejszych czasach zrobić dobry film – i to taki, który w dodatku odniósłby kasowy sukces. Modny temat, jakim jest ostatnio Mars, może przyciągnąć więcej widzów, lecz nawet on nie jest w stanie zagwarantować ich przychylności, o czym mógł przekonać się Brian DePalma po premierze „Misji na Marsa”, która raziła płytkością scenariusza, słabą grą aktorską i straszliwymi dłużyznami. Za jedyną jej zaletę można uznać wspaniałe zdjęcia, realistycznie przedstawiające krajobraz powierzchni Marsa.

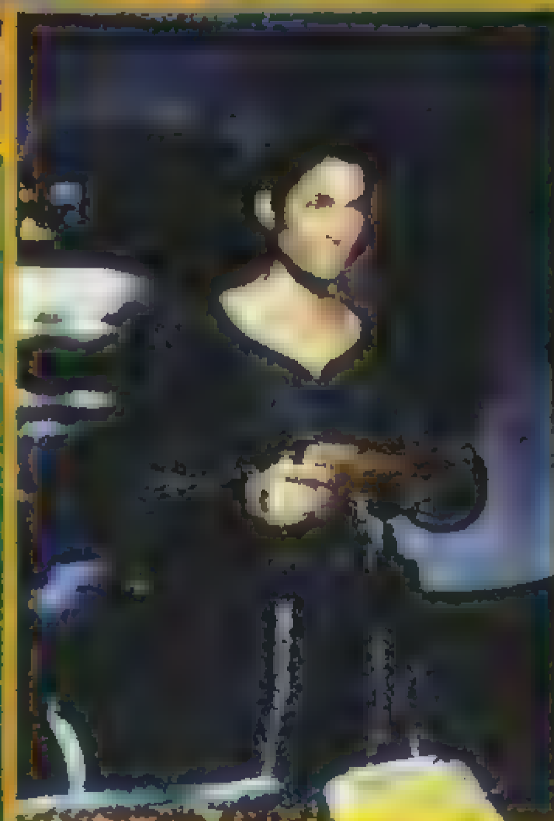




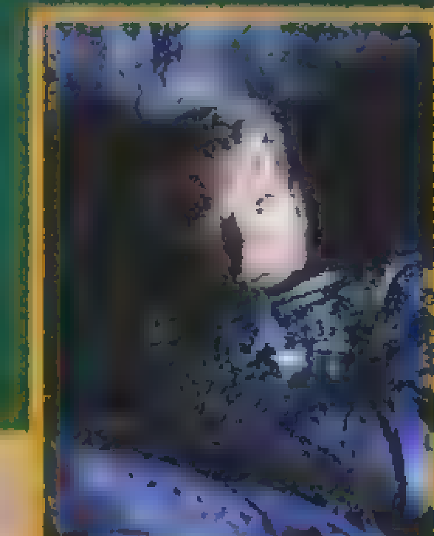
„Czerwona Planeta”, choć o niebo lepsza od „Misji...”, także nie jest pozbawiona wad. Za największą z nich uważam schematyczny scenariusz. Wiem, w dzisiejszych czasach, kiedy z miesiąca na miesiąc powstaje coraz więcej filmów, niezwykle trudno jest wymyślić coś nowego i zaskakującego, ale to nie tłumaczy nieustannego powielania jednego i tego samego schematu. Niestety, „Czerwona Planeta” jest tego przykładem. Kiedy oglądamy dzieło Hoffmana, nasza pamięć przywołuje nieuchronnie obraz DePalmy. I nie są to tylko luźne skojarzenia, ale schematy całych wątków. Jeśli na dodatek ktoś obejrzał wcześniej „Pitch Black”, to również doszuka się wyraźnych podobieństw, nawet mimo że akcja tego akurat filmu nie rozgrywała się na Marsie. Niemniej jednak „Czerwona Planeta”, pozbawiona owego kontekstu, może się podobać, a nawet wzbudzić zachwyt. Nawet mimo raczej sztucznych dialogów czy mało czasem przekonujących reakcji psychologicznych bohaterów filmu. Szczęśliwie, z punktu widzenia przeciętnego widza, wady owe giną w tle dynamicznej (w porównaniu do „Misji...”) akcji, wspaniałych krajobrazów Marsa, technologicznych bajerów i znakomitej muzyki Graeme'a Revella. Choć w początkowych i końcowych scenach jest nieco zbyt pompatyczna, to jednak doskonale podkreśla tempo akcji i nadaje obrazom właściwy klimat. Miłośników realizmu powinien usatysfakcjonować fakt, iż scenariusz, przynajmniej w warstwie naukowej, opracowano na podstawie najnowszych badań NASA. Warto też dodać, że niezwykle przekonujące ujęcia marsjańskiego krajobrazu powstały w Wadi Rum, Jordanii oraz Coober Pedy w Australii.

Akcja „Czerwonej Planety” toczy się w 2050 roku, jak oznajmia nam głos lektorki wprowadzającej nas w sytuację świata przyszłości. Ziemia umiera, jej skażony ekosystem nie jest już w stanie dłużej funkcjonować, nad ludzkością wisi widmo zagłady i jedynym ratunkiem wydaje się być kolonizacja Marsa. Rozpoczęty już wcześniej proces automatycznej terraformizacji Marsa (polegający na sztucznym wytworzeniu ziemskiej atmosfery dzięki zaszczepionym na marsjańskim gruncie algom produkującym tlen) nie zakończył się oczekiwanym sukcesem. Coś poszło nie tak i tylko ludzie, wysłani na miejsce osobiście, mogą sprawdzić co i być może naprawić. Film rozpoczyna się sceną, kiedy to z orbity okołoziemskiej wyrusza pierwsza załogowa wyprawa na Marsa, złożona ze specjalistów różnych profesji. Dowódcą wyprawy jest kobieta – Kate Bowman, grana przez Carrie-Anne Moss („Matrix”). Jej filmowym partnerem jest inżynier mechanik Robby Gallagher (Val Kilmer – „Święty”, „The Door”). Reszta załogi to: doktor bioinżynierii Quinn Burchenal (Tom Sizemore – „Szeregowiec Rayan”), kapitan Air Force Ted Santen (Benjamin Bratt – „Miss Congeniality”), specjalista od terraformizacji dr Pettengil (Simon Baker – „Tajemnice Los Angeles”) i szef grupy naukowej Bud Chantilas (Terence Stamp – „The Limey”). Nudę kilkumiesięcznego lotu przerywa awaria statku na orbicie okołomarsjańskiej. Następuje katastrofa i jedynym rozsądnym wyjściem wydaje się tylko ucieczka kapsułą ratunkową. Kate, jak na kapitana przystało, decyduje się pozostać na pokładzie statku i próbować go ratować. Tymczasem kapsuła z resztą załogi rozbija się na powierzchni planety. Już wkrótce potem ginie Bud. Nadzieją dla rozbitków jest odszukanie najbliższej stacji terraformizującej, zanim skończy się im tlen. Sytuacja dochodzi do krytycznego maksimum, napięcie rodzi konflikty, widmo śmierci staje się powodem dywagacji na temat życia i śmierci. W „wypadku” ginie kolejny astronauta. Choć Kate udało się ocalić statek przed zniszczeniem i wbrew rozkazom z Houston próbuje odnaleźć rozbitków, to jednak nie ma między nimi łączności. Na domiar złego Gallagher traci kontrolę nad swoim robotem, który uznaje wszystkich astronautów za wrogów i rozpoczyna trwające aż po finał polowanie na ludzi. Nowym celem misji staje się teraz walka o przetrwanie. Beznadziejna...





Nie będę streszczał całej fabuły, aby nie zepsuć nikomu przyjemności z oglądania filmu. Mogę natomiast wszystkich zapewnić, że „Czerwona Planeta” kryje jeszcze kilka niespodzianek dla bohaterów, jak i dla widzów. Nie obędzie się przy tym bez odrobiny czarnego humoru i wątku miłosnego, który splecie losy Kate i Gallaghera, zwiastując romantyczny happy end. Przyznaję, że oglądając film Hoffmana nie nudziłem się tak jak na „Misji na Marsa”. Mimo pewnych uproszczeń fabularnych i reżyserskiego lukru (zwłaszcza w finale!) „Czerwona Planeta” może wciągnąć widza, a momentami nawet zachwycić. Choć nie jest to w kinematografii fantastycznej dzieło wybitne, z pewnością warto je obejrzeć.







Hunter

„Czerwona Planeta” w polskich kinach już od 5 stycznia 2001 roku. SECRET SERVICE jest patronem medialnym filmu i zaprasza swoich Czytelników na darmowy pokaz – szczegóły na str. 103.

szczegóły na str. 103

Red Planet www.redplanetmovie.com Warner Bros. Pictures. Dystrybucja w Polsce: Warner Bros. Polska. Produkcja: Mark Canton, Bruce Berman i Jorge Saralegui. Reżyseria:Antony Hoffman. Scenariusz:Jonathan Lemkin i Channing Gibson. Na podstawie powieści Chucka Pfarrera. Zdjęcia: Peter Suschitzky. Muzyka: Graeme Revell. Występują: Val Kilmer, Tom Sizemore, Carrie-Anne Moss, Benjamin Bratt, Simon Baker i Terrance Stamp. Czas: 105 min.

Autor jest członkiem polskiego oddziału Mars Society

VAL KILMER

CARRIE-ANNE MOSS

TOM SIZEMORE

Bez ostrzeżenia.

Bez litości.

Bez szans.

CZERWONA PLANETA

















Podniebni

Odkąd człowiek oderwał się od ziemi – najpierw w balonie, a potem na pokładzie pierwszych, prymitywnych samolotów – jego marzeniem było latać coraz dalej i coraz szybciej. Dopiero II wojna światowa pozwoliła samolotom rozpędzić się prawie na maksa.





Początki prac nad zastosowaniem silników odrzutowych to okres międzywojenny, kiedy to rozpoczęto badania nad możliwością wykorzystania nowego typu napędu w samolotach wojskowych. O ile inne państwa traktowały to bardziej jako zabawę, to Niemcy naprawdę przyłożyli się do roboty. I wkrótce osiągnęli rezultaty. Co prawda po zakończeniu I wojny światowej nie mieli prawa rozwijać własnej armii, ale od czego są sojusznicy? Na mocy tajnego porozumienia Związek Radziecki już w 1924 roku udostępnił Niemcom swoje poligony, z czego ci skwapliwie skorzystali, szkoląc swoich pilotów i czołgistów oraz wypróbowując nowe konstrukcje. Historia jest przewrotna – Sowieci sami dopomogli w stworzeniu armii, która kilkanaście lat później była bliska podbicia ich kraju...

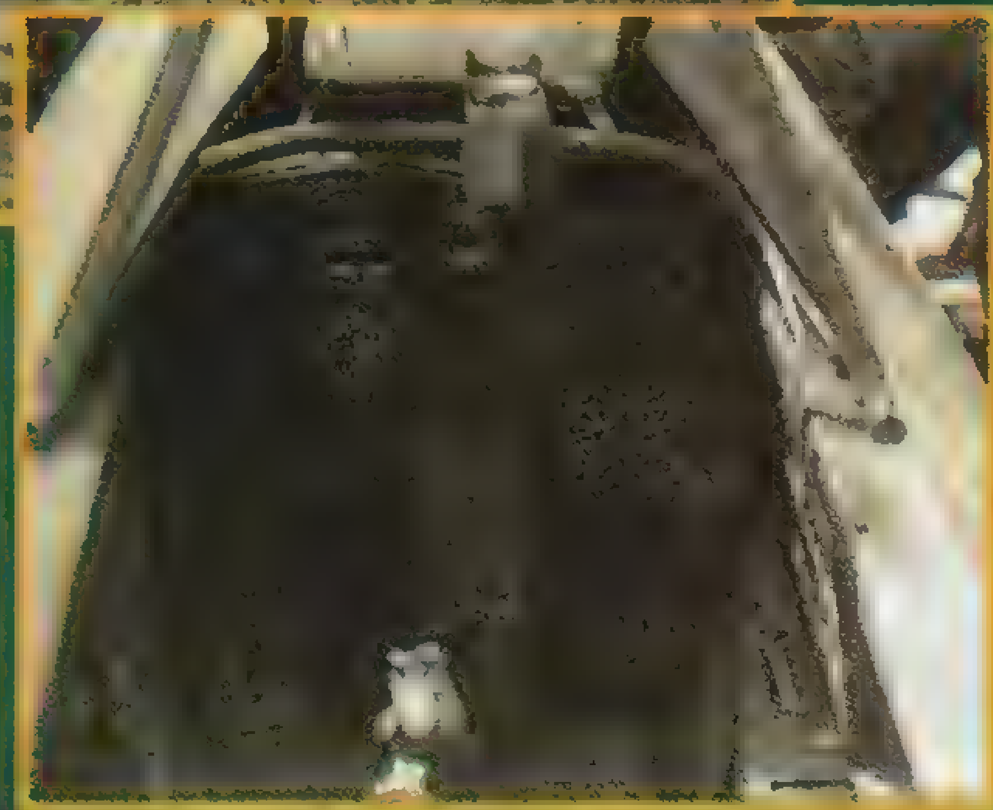
PIERWSZE LOTY

Ale wróćmy do samolotów. W późnych latach 30. istniało w Niemczech kilka ośrodków lotniczych, które były zainteresowane budową zarówno samolotu odrzutowego, jak i rakietowego. Były to kompletnie nowe zadania, poruszano się nieomal po omacku. Silniki odrzutowe były jeszcze nadzwyczaj prymitywne i miały liczne wady. Jedną z nich była np. tendencja do wpadania w gwałtowne wibracje, co było przyczyną katastrof kilku prototypów. Nowe silniki, szczególnie rakietowe, wymagały także opracowania specyficznego paliwa, a jego zastosowanie wiązało się z dużym ryzykiem – było łatwopalne, nadzwyczaj wybuchowe i toksyczne. Silniki rakietowe były efektywniejsze od odrzutowych, ale sprawiały też więcej problemów – paliwo, poza tym, że było bardzo wybuchowe, zużywało się w nieprawdopodobnym tempie. W praktyce wystarczało go tylko na kilka–kilkanaście minut, a potem rozpędzony samolot powracał na lotnisko lotem szybującym. To sprawiło, że w większym stopniu skoncentrowano się na odrzutowcach. W owym czasie wśród konstruktorów przodował ośrodek Heinkla, którego specjaliści tuż przed wybuchem wojny oblatali w pełni funkcjonalny samolot odrzutowy. Niestety, biurokratyczny bezwład władz Luftwaffe wpłynął na opóźnienie produkcji – po prostu nikt nie wierzył, że takie cudactwo może latać, a w dodatku stanowić jakieś zagrożenie dla maszyn wroga. Wybuchła wojna i w obliczu pierwszych sukcesów wojskowych niewiele osób dostrzegało, że nadchodzą nowe czasy – era odrzutowców. Absolutny priorytet miała produkcja jak najlepszych, sprawdzonych już w walce myśliwców tłokowych.



Odrzutowy Me-262 był ostatnią nadzieją III Rzeszy na wygranie II wojny światowej

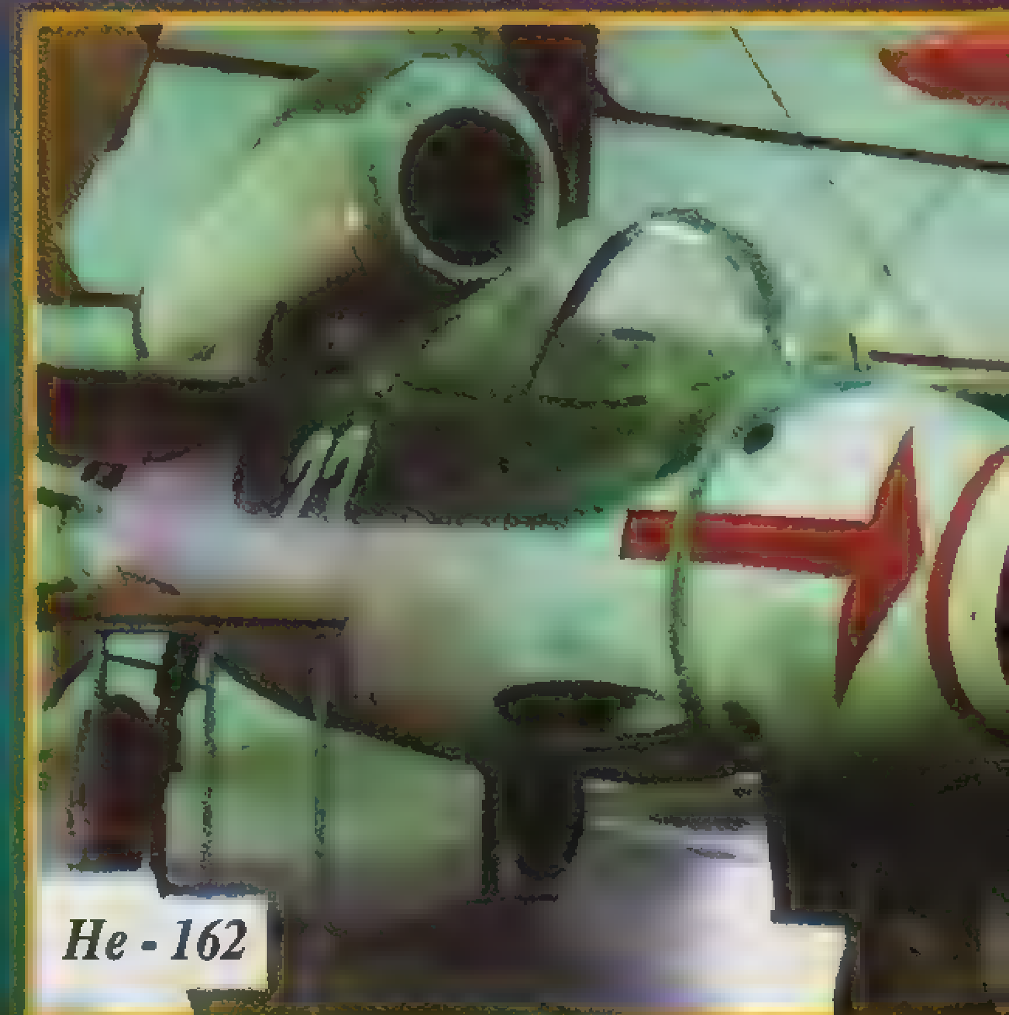




Problem polegał na tym, że w Niemczech istniało kilka rywalizujących ze sobą ośrodków konstrukcyjnych, a przemysł, obciążony gwałtownie rosnącymi potrzebami frontu, nie mógł obsługiwać ich wszystkich na zadowalającym poziomie. Zdesperowany Heinkel w 1942 roku zorganizował dla władz pokaz, podczas którego Focke-Wulf 190 (uznawany wówczas za najlepszy myśliwiec) stoczył pozorowaną walkę powietrzną z odrzutowcem He 280. Przewaga odrzutowca stała się oczywista, gdy ten zaczął... zataczać kręgi wokół przeciwnika! Wydawało się, że przed Heinklem otwiera się świetlana przyszłość, ale los spłatał mu przykrego psikusa. Obecny na pokazie Me 262 A. Galland, legenda nazistowskiego lotnictwa, orzekł, że konkurencyjny samolot lata „jakby go ciągnęły anioły". To przypieczętowało los He 280 i innych konstrukcji Heinkla – większość wysiłków skierowano na produkcję samolotu Messerschmitta.

OSTATNIA NADZIEJA

Jednak w Niemczech oprócz dwóch wyżej wymienionych działało kilku innych producentów, którzy proponowali swoje rozwiązania. Gdy wojna zbliżała się już powoli ku końcowi, a wojska aliantów zajmowały coraz to nowe tereny, w niemieckich szeregach rósł chaos i panika. W obliczu nieuchronnej klęski niemieccy generałowie desperacko chwytali się coraz to nowych sposobów i różnej cudownej broni, która miała odwrócić nadciągającą zagładę. Próbując nadrobić biurokratyczne zaniedbania ostatnich kilku lat, konstruowano w pośpiechu coraz to nowe odmiany odrzutowców. W chwili zakończenia wojny na deskach kreślarskich (jako projekty), w halach montażowych i na lotniskach alianci przechwycili aż kilkadziesiąt nowoczesnych maszyn, będących w różnych stadiach produkcji. Niektóre projekty były tak zaawansowane, że zabrakło zaledwie kilku miesięcy lub nawet tygodni, by włączyły się do walki.



He - 162

Dotyczy to choćby myśliwca pionowego startu Natter. Wedle oryginalnej koncepcji maszyna ta, napędzana silnikami rakietowymi, miała startować z pionowej wy-

rzutni. Wznosząc się w ciągu dwóch minut na wysokość kilku kilometrów, rakietoplan docierał pod przelatująca w pobliżu grupę alianckich bombowców. Teraz należało odpalić umieszczoną w dziobie wiązkę rakiet, a potem... ratować się skokiem na spadochronie. W podobny sposób odzyskiwano cenny silnik, a bezużyteczny kadłub roztrzaskiwał się o ziemię. Urządzenia tego nigdy nie zastosowano bojowo, a przygotowane już do startu nattery zniszczyły amerykańskie wojska. Inną niezrealizowaną konstrukcją był duży rakietoplan doświadczalny DFS. Wedle założeń konstrukcyjnych docelowo miał on osiągnąć prędkość 2,6 Ma na pułapie 35 tys. metrów. Wówczas wydawało się to możliwe, lecz przy przekraczaniu prędkości dźwięku powstaje cała masa problemów technicznych (począwszy od niekontrolowanych drgań konstrukcji, a kończąc na gwałtownym wzroście temperatury), o których wówczas nie miano jeszcze pojęcia. DSF był jednak, jak na tamte czasy, konstrukcją supernowoczesną, o czym świadczy choćby fakt, że opracowano całkowicie automatyczny system ratowania pilota, który miał zadziałać, gdyby ten stracił przytomność. A o ambicji niemieckich konstruktorów może świadczyć fakt, że zakładaną przez nich dla DSF prędkość maksymalną osiągnięto dopiero dziesięć lat po zakończeniu wojny, w trakcie amerykańskich prób nad eksperymentalnymi odrzutowcami. Nieukończona konstrukcja wpadła w ręce Rosjan, którzy w największej tajemnicy dokończyli budowę i zapędzili niemieckich oblatywaczy do pracy. W trakcie próbnych oblotów osiągnięto niewiarygodną wówczas prędkość 1100 km/h na wysokości 10 tys. metrów. W końcu Rosjanie przenieśli próby w głąb ZSRR. Powodem tej decyzji była nie tylko chęć uniknięcia wścibstwa zachodnich wywiadów, które bardzo interesowały się wydarzeniami po drugiej stronie Żelaznej Kurtyny, ale także obawa, że niemiecki oblatywacz po prostu zwieje na Zachód – na DSF mógł bez trudu wymanewrować wszystkie ówczesne radzieckie myśliwce. Co ciekawe, swym kształtem DSF do złudzenia przypomina amerykański samolot Bell X-1, na którym w 1947 roku Chuck Yeager jako pierwszy człowiek oficjalnie przekroczył barierę dźwięku...

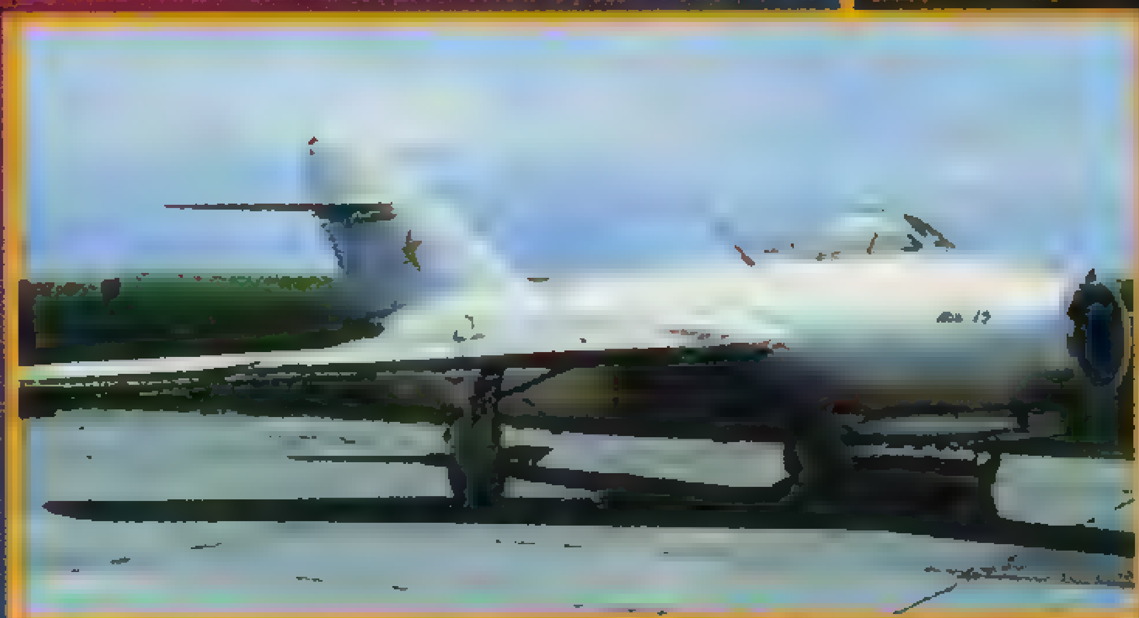
W tym czasie zachodni alianci wydawali się być nieco zagubieni na odrzutowym polu, a ich Gloster Meteor praktycznie nie odegrał żadnej roli w zmaganiach z nazistami – stawiano raczej na doskonalenie maszyn tłokowych i zwiększanie ich liczby, co w końcu okazało się skuteczną taktyką.

myśliwi

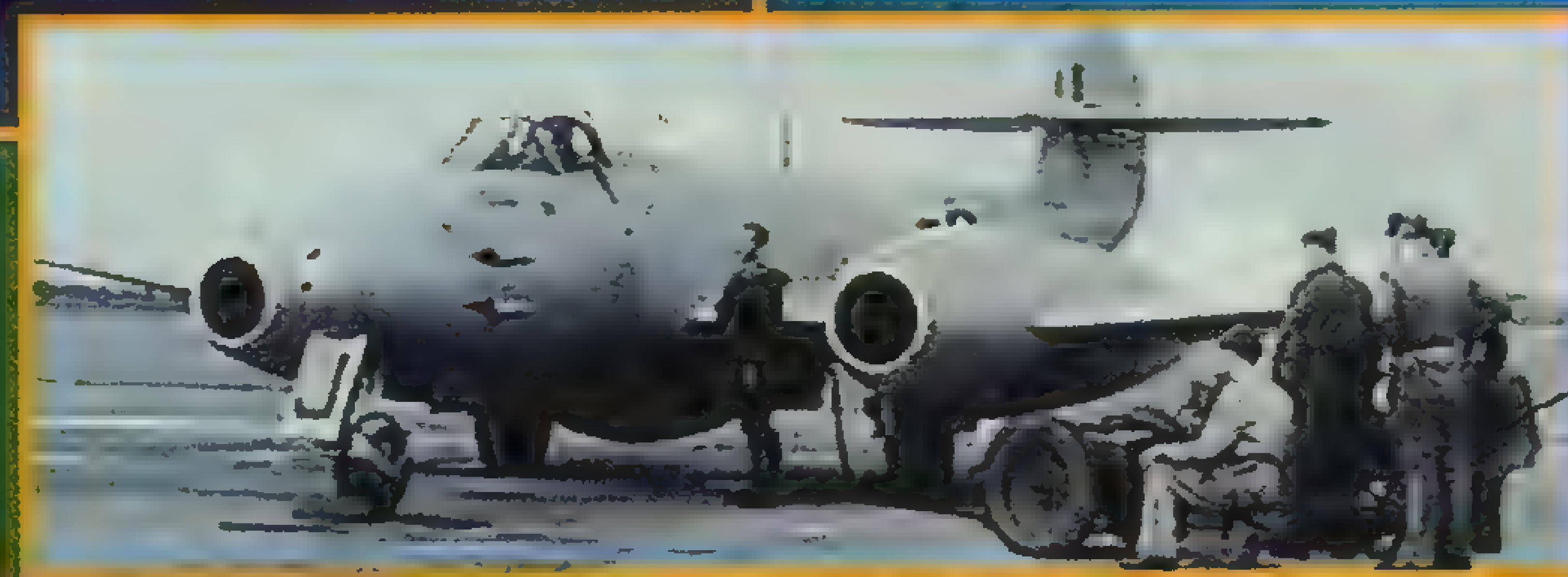


Sabre i MiG-15 – główni przeciwnicy w wojnie koreańskiej









Gloster Meteor, odrzutowiec aliantów, nie odegrał wielkiej roli w walce z hitlerowcami

PO WOJNIE

Ostateczne zwycięstwo nad Niemcami dało Amerykanom i ZSRR dostęp do najnowocześniejszych projektów oraz wykwalifikowanego, „zdobycznego" personelu niemieckiego. Obie strony dobrze wykorzystały tę okazję, prowadząc intensywne, tajne badania nad rozwojem nowej broni. Co ciekawe, nie przejmowano się zbytnio przeszłością nowych „przyjaciół", jeśli tylko mogli pomóc w wyścigu zbrojeń. Dobrym przykładem są tu losy Wernera von Brauna, najwybitniejszego niemieckiego konstruktora rakietowego, człowieka, który opracowywał słynne pociski V-1 i V-2, wykorzystywane do terrorystycznych ataków na alianckie metropolie. Gdy tylko dostał się on w ręce Amerykanów, ci nie tylko nie postawili go przed sądem, ale „zaprosili" do siebie – był zbyt wielkim geniuszem, by można go było stracić. Von Brauna bez żadnej przesady nazwano „ojcem amerykańskiej astronautyki". Był on głównym konstruktorem takich rakiet, jak Vanguard, Redstone i wiele innych, a ukoronowaniem jego prac był potężny Saturn F5 – rakieta, która zaniosła pierwszych ludzi na Księżyc.

Wróćmy jednak do wcześniejszych czasów. Podczas gdy Żelazna Kurtyna miedzy Wschodem a Zachodem stawała się faktem, obaj konkurenci, korzystając jeszcze z niemieckich zdobyczy, opracowywali nowe konstrukcje. Tajność prowadzonych prac była tak wielka, że Amerykanie doznali szoku, natknąwszy się w trakcie wojny w Korei (początek lat 50.) na doskonały samolot sowiecki, który pod bardzo wieloma względami przewyższał ich najlepsze maszyny. Tak oto na arenę wydarzeń wkroczył MiG-15, przez wielu ekspertów uznawany za najlepszy myśliwiec lat 50. Amerykanie odkryli ze zdumieniem, że po spotkaniu z groźnymi MiG-ami ich maszyny spadają jak kaczki. Często przed zestrzeleniem ratowało amerykańskich pilotów tylko doświadczenie, jako że wielu z nich było weteranami podniebnych bojów jeszcze z czasów II wojny światowej. W tamtych czasach nie było jeszcze dobrych radarów ani kierowanych pocisków rakietowych – jak za dawnych czasów liczył się spokój, pewna ręka i celne oko. W Korei to wystarczało, ale kilkanaście lat później rozgorzała wojna w Wietnamie – tu klasyka odeszła bezpowrotnie w przeszłość, a kolejna generacja podniebnych myśliwych, wsparta nowymi technologiami, ustaliła poziom zmagań na niespotykanym dotąd poziomie.

Yossa

Elekt

historia ko

Zapraszam do lektury drugiej części naszego kalendarium. W latach 1970–2000 przemysł komputerowy wyszedł ze swego romantycznego dzieciństwa, okrzepł i dorósł. Spójrzcie, okazało się, iż nasz magazyn jest rówieśnikiem Intel Pentium, przeglądarki Mosaic oraz Windows NT! A w czasach jakiego komputera Wy się urodziliście?

1970 – Intel prezentuje pierwszy układ pamięci, mogący przechowywać 1024 bity danych.

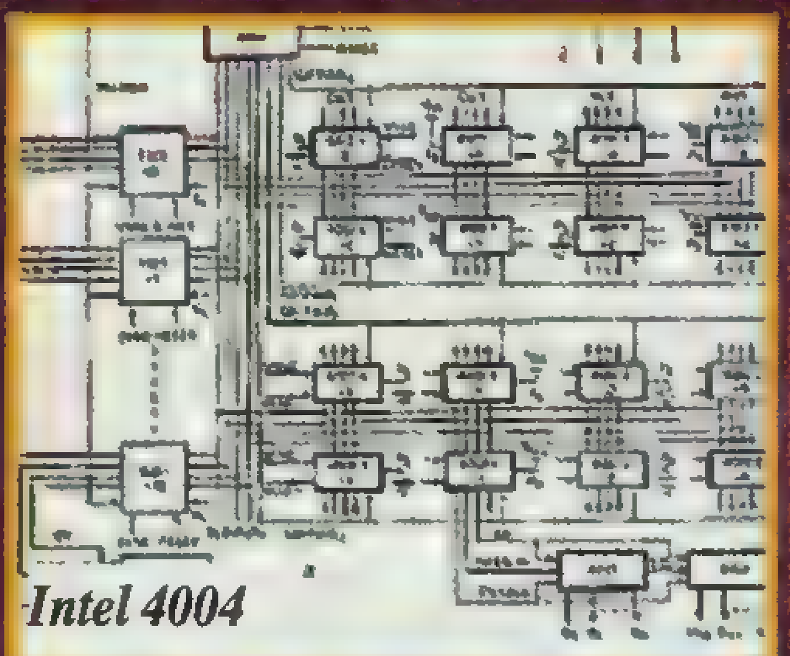
– Powstaje centrum badawcze Xerox Palo Alto.

1971 – IBM opracowuje dyskietkę formatu 8 cali.

– Pierwszy kieszonkowy kalkulator Teksas Instruments.

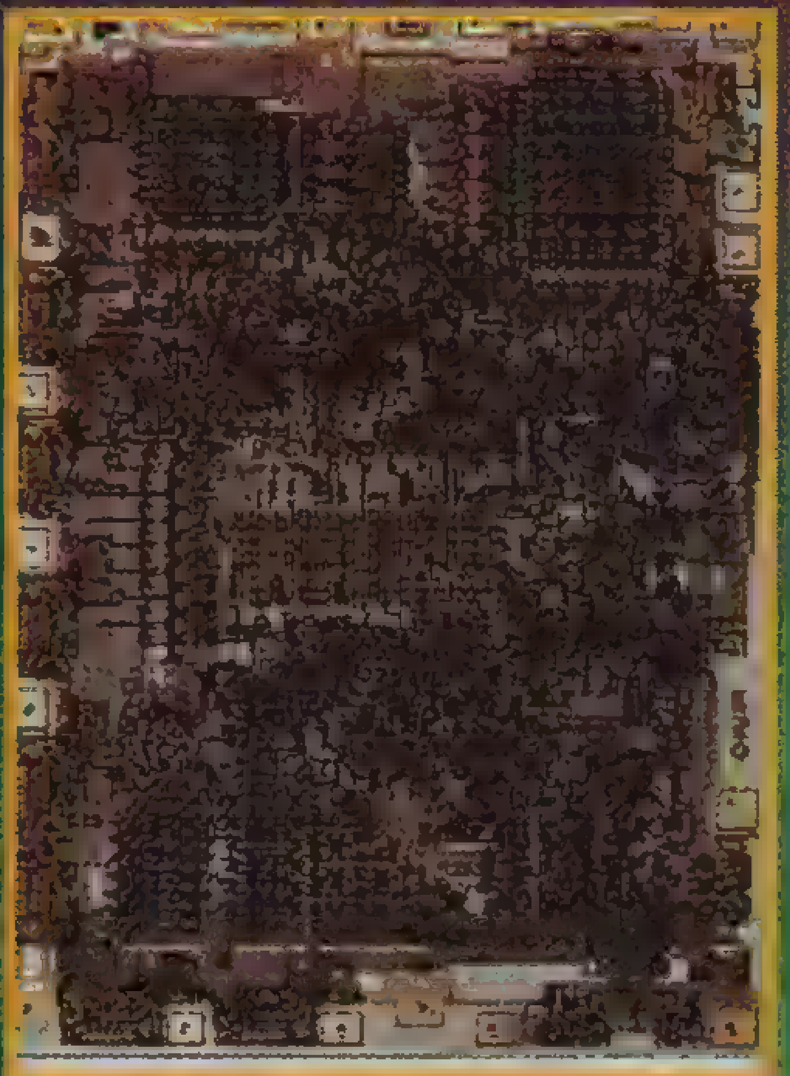
– Niklaus Wirth tworzy język programowania PASCAL.

– Intel przedstawia przeznaczony dla mikrokomputerów system MCS-4 (Microkomputer System 4-bit), składający się z układów: 4001 ROM, 4002 RAM, 4003 re-


Intel 4004

jestr oraz 4004 – procesor. Całość taktowana jest 108 kHz i kosztuje 200 USD.

1972 – Intel prezentuje układ 8008. Jest on taktowany z częstotliwością 200 kHz, może adresować do 16 kB pamięci, zbudowano go z 3500 tranzystorów w technologii 10 mikronów.


1972 – Intel 8008

– Ray Tomlinson tworzy pocztę elektroniczną.

– W Bell Labs powstaje język programowania C.

– Atari wprowadza na rynek podłączaną grę telewizyjną pt. PONG.

1973 – Gary Kildall tworzy system operacyjny CP/M. Nazwę tę tłumaczy się jako Control Program/Monitor, Control Program for Microcomputer lub też Control Program / Microprocessor.

– Robert Metcalfe z Xerox opracowuje zasady działania Ethernetu.

1974 – Intel przedstawia 8-bitowy procesor 8080 taktowany z częstotliwością 2 MHz. Może on zaadresować do 64 kB pamięci, zbudowany jest z 6000 tranzystorów w technologii 6 mikronów.

– Motorola przedstawia procesor 6800.

– W grudniowym numerze Popular Electronics pojawia się pierwsza reklama komputera Altair (opartego na Intelu 8080) do samodzielnego montażu. Komputer trafia do sprzedaży dopiero w następnym roku.

1975 – Rozpoczyna się sprzedaż komputera Altair (1 kB RAM, 375 USD). Paul Allen opracowuje dla niego BASIC – pierwszy język stworzony na potrzeby komputera osobistego.

– Paul Allen i Bill Gates nieformalnie zakładają Micro-Soft.

– Gordon Moore przepowiada, iż ilość tranzystorów w procesorach będzie się podwajać co 18 miesięcy (tzw. prawo Moore'a).


1975 – Altair

– Powstaje Electric Pencil, pierwszy edytor tekstu.

– Drukarka laserowa (IBM).

1976 – Drukarka atramentowa (IBM).

– 1 kwietnia Steve Wozniak i Steve Jobs zakładają Apple Computer i przedstawiają Apple I – model do samodzielnego montażu.

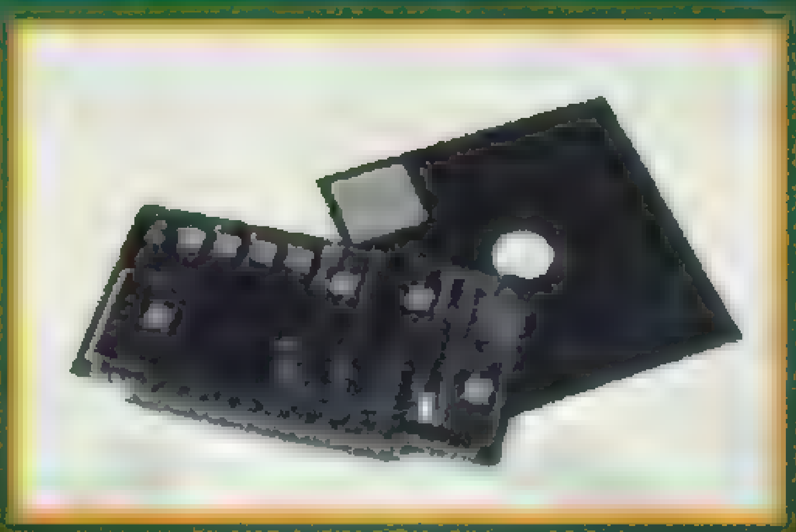

1976 – Wozniak i Jobs , Apple I



– Procesor 8085 Intel (8 bitów, 6500 tranzystorów, technologia 3 mikronów).

– Pierwsze stacje dyskietek 5,25".

1977 – Bill Gates i Paul Allen oficjalnie zakładają firmę Microsoft.


1976 – Floopy 5,25 cala

– Apple II – pierwszy montowany komputer osobisty (CPU 6502, 4 kB RAM, 16 kB ROM, klawiatura, kolorowy układ graficzny, wbudowany BASIC) – cena 1300 USD.

– Commodore przedstawia PET 2001 (CPU 6502, 4 kB RAM, 14 kB ROM, klawiatura, wbudowany monitor, magnetofon) – cena 600 USD.

1978 – 16-bitowy układ 8086 Intel (29 tys. tranzystorów). Zbudowano go w technologii 3 mikronów, może obsługiwać do 1 MB RAM. Częstotliwość taktowania 4,77 MHz, cena 360 USD.

– WordStar – jeden z najpopularniejszych edytorów tekstu.

1979 – Arkusz kalkulacyjny VisiCalc.

– Motorola przedstawia 16-bitowy procesor 68000 składający się, jak sama nazwa wskazuje, z 68 tys. tranzystorów.

1980 – Sinclair Research przedstawia legendarny komputer ZX80, później ewoluujący w Spectrum. Pracuje on na taktowanym 3,25-MHz, 8-bitowym układzie Z80, jest wyposażony w 1 kB RAM i 4 kB ROM, wyświetla obraz monochromatyczny o rozdzielczości 32 linie na 24 znaki.

– Apple III (procesor 6502A 2 MHz, stacja dysków 5,25", 128 kB RAM).

– Za około 100 tys. USD Microsoft odkupuje od Seattle Computer Products prawa do systemu operacyjnego DOS i sprzedaje go firmie IBM.

– W Seagate Technology powstaje pierwszy twardy dysk (5 MB) przeznaczony dla mikrokomputerów.

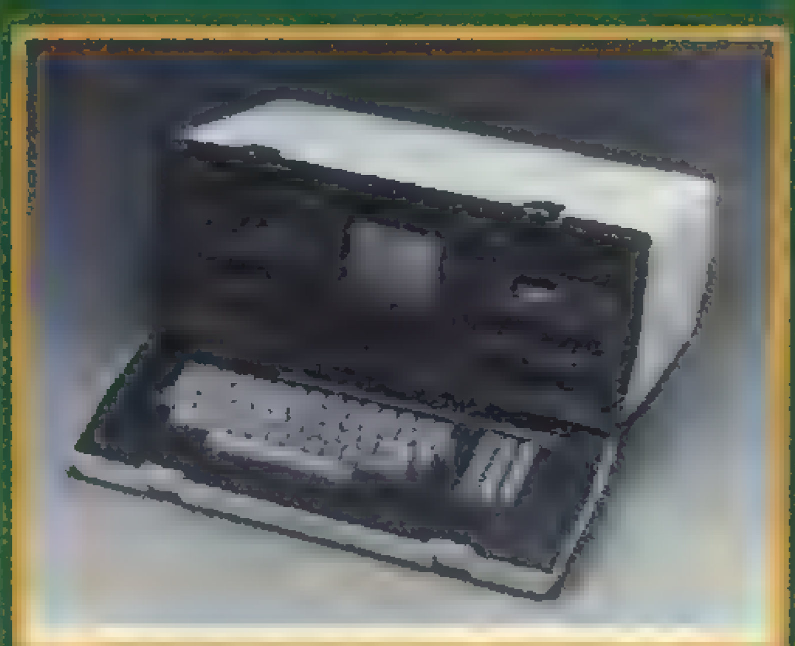
1981 – IBM PC (procesor Intel 8088 4,77 MHz) z systemem operacyjnym MS-DOS.

– Commodore przedstawia VIC-20 (6502A CPU, 5 kB RAM – rozszerzalne do 32 kB, tekstowy wyświetlacz kolorowy, cena 299 USD).

– Microsoft rozpoczyna prace nad interfejsem graficznym dla MS-DOS. Ma się on nazywać Interface Manager.

– Adam Osborne z Osborne Computer przedstawia Osborne 1 – pierwszy komputer przenośny. Jego parametry to: procesor Z80A CPU, 5-calowy ekran, 64 kB RAM, klawiatura, keypad, modem, dwa napędy dyskietek 5,25". Waga – 12 kg, cena – 1795 USD.

1982 – Powstaje ZX Spectrum (procesor Z80, 16K Sinclair BASIC ROM, 48K RAM, 8-kolorowy obraz, rozdzielczość 256x192).


1981 – Osborne I

– Magazyn „Time" przyznaje komputerowi nagrodę „Człowieka roku".

– Commodore 64 (procesor 6510, 64 kB RAM, 20 kB ROM, Microsoft BASIC, układ dźwiękowy SID, 8 sprite'ów, 16-kolorowy układ graficzny). Cena – 595 USD. Jest to pierwszy komputer z wbudowanym układem dźwiękowym.

– 16-bitowy układ 80286 Intel. Jest on taktowany 6 MHz, składa się z 134 tys. tranzystorów (1,5 mikrona). Może zaadresować do 16 MB pamięci fizycznej i 1 GB wirtualnej. Późniejsze wersje są taktowane do 12 MHz.

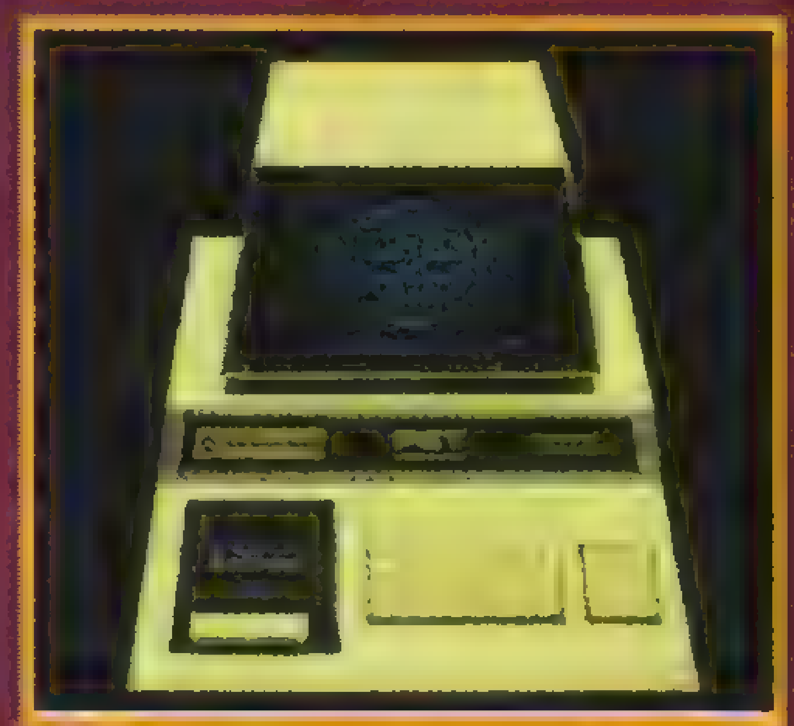

1977 – Apple II

– Pierwszy klon IBM PC – MPC firmy Columbia Data Products.

– Hercules Computer Technology przedstawia kartę graficzną Hercules Graphics Card (czarno-biała, rozdzielczość 720x348, cena 499 USD).

– Arkusz kalkulacyjny Lotus 1-2-3.

1983 – Apple przedstawia komputer Lisa – pierwszy z graficznym interfejsem użytkownika. Parametry: 5-MHz procesor 68000, 1 MB RAM, 2 MB ROM, 12-calowy, czarno-biały monitor, rozdzielczość 720x364, dwa napędy 5,25", 5 MB HDD. Cena – 10 tys. USD.


1977 – Commodore pet


1982 – ZX Spectrum



– IBM przedstawia model XT. Parametry: procesor Intel 8088, 10 MB HDD, osiem portów rozszerzeń, port szeregowy, 128 kB RAM, 40 kB ROM, klawiatura, stacja dyskietek. Cena – 4995 USD. Firma prezentuje także IBM PCjr. Za 669 USD można było kupić komputer z CPU 8088, wyposażony w 64 kB RAM, odłączaną klawiaturę, dwa gniazda kartridży, pióro świetlne, joystick i stację 5,25".

– Atari przedstawia model 800XL.

– IBM i Microsoft opracowują system operacyjny OS/2.

– Pierwsza mysz Microsoftu (200 USD) i edytor tejże firmy – Word 1.0 (375 USD lub 475 USD – wersja z myszą).

...roniczne mózgi

...mputerów część 2

Miesiąc temu prześledziliśmy rozwój komputerów do roku 1969. Czas sprawdzić, co działo się w bliższym nam czasach.

– Philips i Sony opracowują CD–ROM.

– Rowland Hanson przekonuje Billa Gatesa, aby nazwę Interface Manager zmienić na Windows, przewidywana premiera – kwiecień 1984.

1984 – Steve Jobs z Apple przedstawia Apple Macintosh. Parametry: 7,83–MHz, 32–bitowy CPU Motorola 68000, wbudowany 9" monitor B/W, rozdzielczość 512x342, 400 kB 3,5" stacja dyskietek, 128 kB RAM. Cena 1995–2495 USD.

– Commodore przedstawia model Commodore 16.

– Amiga Corporation przedstawia nowy komputer o kodowej nazwie „Lorraine", firma zostaje kupiona przez Commodore (który w tym samym czasie prezentuje swój własny model Commodore 16).



1983 – Apple Lisa

– William Gibson w powieści „Neuromancer" po raz pierwszy używa słowa „cyberprzestrzeń".

1985 – Zostaje założona America Online. Microsoft tworzy system Windows 1.0 dla IBM PC. Bill Gates z Microsoftu i John Sculley z Apple podpisują tajne uzgodnienie, dające tej pierwszej firmie prawo do wykorzystywania elementów graficznego interfejsu użytkownika w swoim oprogramowaniu, potwierdzając jednocześnie, że Mac OS stanowił inspirację przy tworzeniu systemu Windows. W Stanach Zjednoczonych pojawia się Nintendo.

– Commodore przedstawia modele Commodore 128 i Amiga 1000 (wielozadaniowy graficzny system operacyjny, CPU Motorola 68000, 256 kB RAM, 1 300 USD).

– Atari przedstawia model 520ST (512 kB RAM, 192 kB ROM, wyświetlacz 512 kolorów, MIDI, mysz).

– Steve Wozniak i Steve Jobs odchodzą z firmy Apple.

– Intel prezentuje 32–bitowy procesor 80386 DX taktowany 16 MHz. Zbudowano go z 275 tys. tranzystorów (1,5 mikrona). Może on adresować do 4 GB pamięci fizycznej i 64 TB wirtualnej.

– 20 listopada Microsoft rozpoczyna sprzedaż Windows 1.0 (100 USD). Oznacza to 1,5–roczne opóźnienie premiery.

1986 – Commodore przedstawia graficzny system operacyjny dla C64 – GEOS.

1987 – Commodore prezentuje model Amiga 500 i Amiga 2000.

– Apple przedstawia komputer o otwartej architekturze – Macintosh II. Karty rozszerzeń instalowane są w trybie plug&play.

– IBM i Microsoft przedstawiają Operating System/2 (OS/2) dla IBM PS/2.

– IBM przedstawia linię komputerów Personal System/2 (PS/2), wyposażoną w procesory od 8086 (8 MHz) do 80386 (20 MHz). Microsoft ogłasza premierę przeznaczonego dla tych komputerów systemu OS/2.

– IBM w modelu PS/2 50 prezentuje standard Video Graphics Array (VGA), oferujący 256 kolorów w rozdzielczości 320x200 oraz 16 kolorów przy 640x280.

– Microsoft przedstawia pierwszy duży program dla Windows – arkusz kalkulacyjny Excel.

1988 – Microsoft prezentuje system Windows 2.03.

– Steve Jobs prezentuje komputer NeXT (CPU Motorola 68030) 25 MHz koprocesor 68882, 8 MB RAM, 17" monitor monochromatyczny, 256 MB napęd optyczny R/W, system operacyjny NeXTSTEP), cena 6500 USD.



1984 – Apple Macintosh



IBM PS2 model 53

– Powstaje gra TETRIS.

– Pojawia się pierwszy wirus sieciowy (stworzony przez Roberta Morissa), który atakuje sieć ARPANET.

1989 – Sprzedawszy 60 tys. komputerów Lisa, Apple zaprzestaje ich produkcji i pali pozostałe egzemplarze.

– Intel przedstawia układ 486 (25 MHz). Składa się na niego układ 386, koprocesor i 8 kB pamięci cache. Zbudowany jest z 1.2 mln tranzystorów w technologii 1 mikrona.

– W Maxis powstaje SIMCITY.

1990 – Tim Berners–Lee tworzy sieć WWW – World Wide Web, opracowuje HTML, URL oraz protokół HTTP.

– Pojawia się Windows 3.0.

– Commodore przedstawia model Amiga 3000.

– Apple prezentuje model Classic (Motorola 68000) (8 MHz zintegrowany monitor 9" B/W, stacja dyskietek 1,4 MB, cena 1000 USD).



1985 – Amiga 500 i 1000



1991 – Commodore CDTV

1991 – CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) – komputer bazujący na modelu Amiga 500 i posiadający wbudowany CD–ROM.

– Advanced Micro Devices przedstawia swój pierwszy klon procesora Intel 386 – model Am386DX.

– Linus Torvalds na bazie systemu Unix tworzy swój system Linux.

1992 – Intel przedstawia model i486DX2 (486 dublujący wewnętrznie częstotliwość zegara) oraz standard szyny PCI obsługującej do 10 urządzeń.

– IBM wprowadza na rynek OS/2 2.0.

– Microsoft przedstawia Windows 3.1. Pierwszy milion kopii zostaje sprzedany w ciągu niespełna 2 miesięcy. Po raz pierwszy wspomina się też o pracach nad nowym systemem „Chicago" (przyszły Win95).

1993 – Intel przedstawia procesor Pentium. Korzysta on z 32–bitowego rejestru i 64–bitowej szyny danych, może adresować do 4 GB pamięci. Zbudowany jest z 3.1 mln tranzystorów w technologii 0,8 mikrona. Taktowany jest z maks. częstotliwością 66 MHz, cena 964 USD.

– Microsoft przedstawia system Windows NT.

– Apple Computer prezentuje palmtopa Newton MessagePad 100. W ciągu pierwszych 10 tygodni sprzedano 50 tys. sztuk, z późniejszej produkcji – jedynie 30 tys. więcej.

– National Center for Supercomputing Applications (NCSA) przedstawia przeglądarkę Mosaic v1.0.

– Ukazuje się pierwszy numer SECRET SERVICE.

1994 – W 2 milionach procesorów Intel Pentium stwierdzono błędy podczas operacji zmiennoprzecinkowych.

– Iomega prezentuje napęd Zip o pojemności 25 i 100 MB.



– Commodore International oraz Commodore Electronics na własną prośbę ulegają likwidacji.

– Mosaic Communications przedstawia Netscape Navigator 1.0.

– IBM przedstawia OS/2 Warp ver.3.

1995 – Jeffrey Bezos zakłada firmę Amazon.com.

– 24 sierpnia ma miejsce premiera Windows 95.

– W Niemczech powstaje firma Amiga Technologies i wkrótce przedstawia model A1200 (CPU Motorola 68EC020 14 MHz, 2 MB RAM, 24–bitowy kolor, opcjonalnie 170 MB HDD).

– Pixar Animation Studios i Disney prezentują wygenerowany przez komputer pełnometrażowy film „Toy Story".

1996 – Premiera Windows NT 4.0. oraz Windows CE.

– IBM przedstawia OS/2 Warp 4.

– Format CD–RW.

– Premiera Palm Pilota – najpopularniejszego palmtopa na świecie.

1997 – W Stanach Zjednoczonych pojawiają się pierwsze odtwarzacze DVD.

– AMD przedstawia procesor K6 z technologią MMX i podwójną pamięcią cache 32 kB.

1998 – Diamond Multimedia wprowadza pierwszy odtwarzacz MP3.

– Apple wprowadza na rynek pastelowe komputery iMac.

– Intel przedstawia układ Pentium II (7,5 miliona tranzystorów, technologia 0,25 mikrona, maks. 400 MHz) oraz Celeron (PII bez pamięci podręcznej drugiego poziomu, maks. 266 MHz).



– Premiera Windows 98.

1999 – Intel przedstawia Pentium III, a jego konkurent, firma AMD, prezentuje model Athlon.

– Apple wprowadza na rynek notebook iBook.

2000 – Procesory pracują z częstotliwością ponad 1GHz.

Pooh

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

SECRET SERVICE i SECRET SERVICE CD można zaprenumerować na rok

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 124). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W roku ukazuje się 11 numerów. Prenumeratorzy otrzymują Secret Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9°°-16°°). Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

! Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem czyli np. płacąc w styczniu jako pierwszy otrzymuje się numer marcowy.

Kompendium Wiedzy 4



KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji SECRET SERVICE, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział KONIEC WIEKU, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale HARDWARE staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale INTERNET zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER-ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzuciliśmy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imadeł – w tym Baldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w KOMPENDIUM WIEDZY zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie eksklusywny materiał dotyczący kultowego już serialu NEON GENESIS EVANGELION, oraz coś ekstra - pierwszy polsko-japoński słownik Sailor-Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać – wyślij kupon z zamówieniem ze strony 124.

416 stron za 19.90

+ 4.00 koszty wysyłki = 24.50

Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124

Kompendia Wiedzy

Zasady zamawiania:

Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	- 11,90 + 4,30 = 16,20
KOMPENDIUM 2	- 11,90 + 4,30 = 16,20
KOMPENDIUM 3	- 13,90 + 4,30 = 18,20
TRYLOGIA	- 33,50 + 5,70 = 39,20
KOMPENDIUM 4	- 19,90 + 4,60 = 24,50

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 124) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

*W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: **(0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰**. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

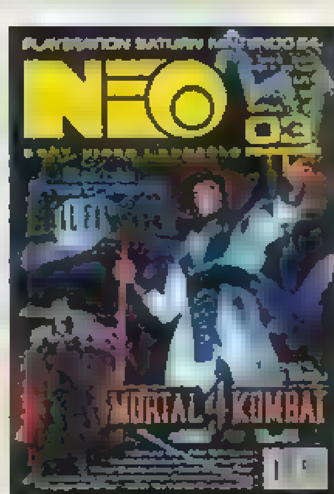
1 szt.	- 1,90	6 szt.	- 4,50
od 2 do 3 szt.	- 2,60	od 7 do 9 szt.	- 5,40
od 4 do 5 szt.	- 3,50		

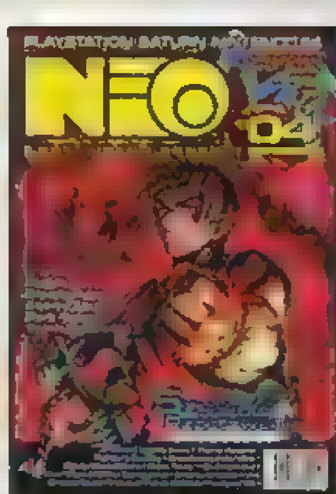
Przekazy prosimy kierować pod adresem:

SECRET SERVICE

00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21


NEO'02
3.50 zł


NEO'03
3.50 zł

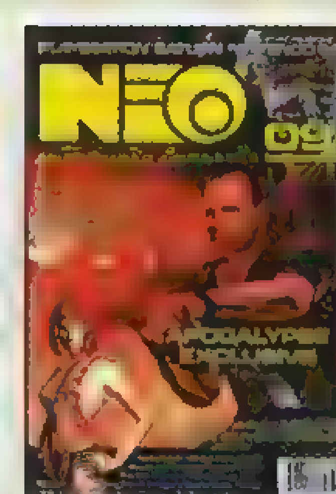

NEO'04
3.50 zł


NEO'05
3.90 zł


NEO'06
3.90 zł


NEO'07
3.90 zł


NEO'08
3.90 zł


NEO'09
3.90 zł


NEO'010
3.90 zł

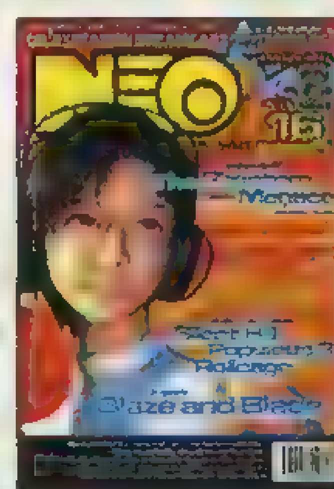

NEO'11
3.90 zł


NEO'12
4.50 zł

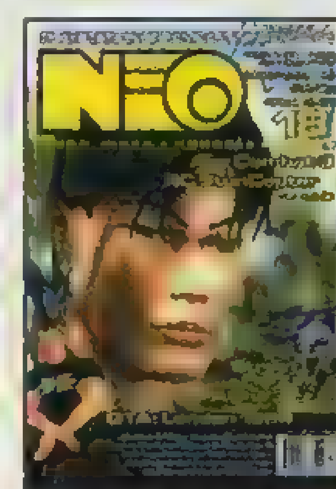

NEO'13
4.50 zł


NEO'14
4.50 zł


NEO'15
4.50 zł


NEO'16
4.50 zł


NEO'17
4.50 zł

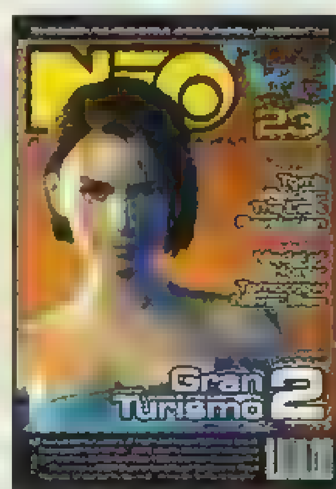

NEO'18
4.50 zł


NEO'19
4.50 zł


NEO'20
4.50 zł

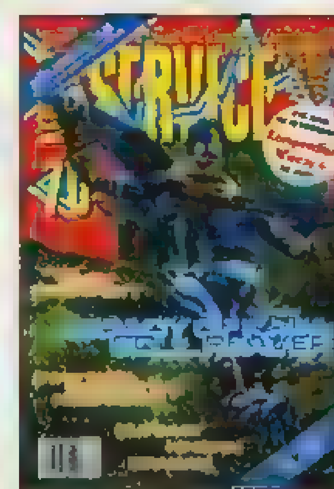

NEO'21
4.50 zł


NEO'22
4.50 zł


NEO'23
4.50 zł

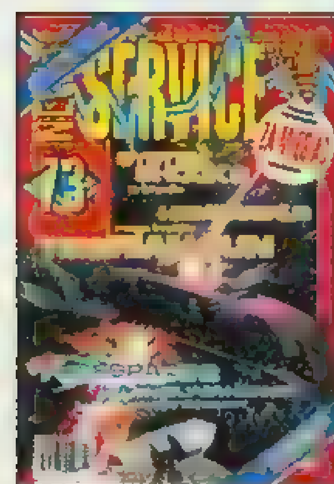

NSS'68
5.00 zł

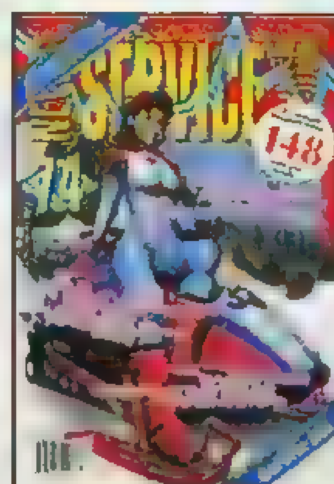

NSS'69
5.00 zł

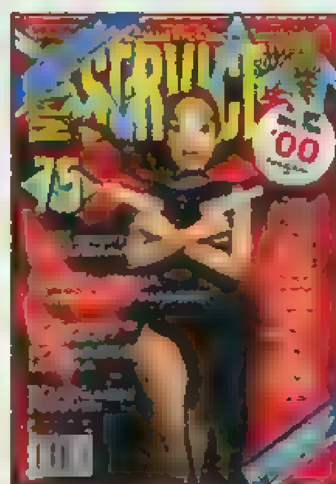

NSS'70
5.00 zł


NSS'71
5.00 zł


NSS'72
5.00 zł


NSS'73
5.00 zł


NSS'74
5.00 zł


NSS'75
5.00 zł


NSS'76
5.00 zł

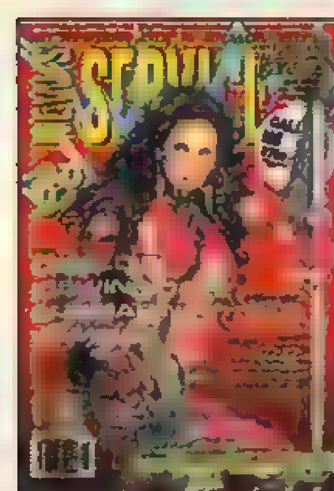

NSS'77
5.00 zł


NSS'78
5.00 zł

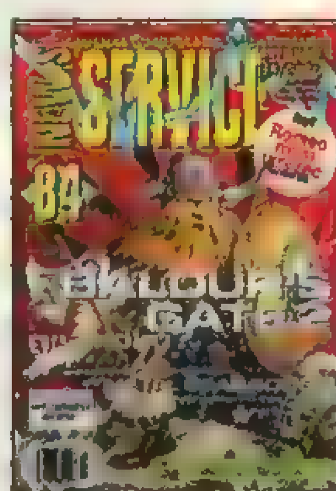

NSS'79
5.00 zł


NSS'80
5.00 zł


NSS'81
5.00 zł


NSS'82
5.50 zł


NSS'83
5.50 zł


NSS'84
5.50 zł

Kompendium Wiedzy 4
do nabycia wysyłkowo
Kup jeszcze dziś!!!

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

To są kupony do zamawiania! (przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego) Wytnij lub zrób kserokopię



Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 86**

PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika SECRET SERVICE

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery NEW S SERVICE:

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84			

Zamawiam następujące numery NEO: 2 3

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

Zamawiam nast. nr ANIMEGAIDO: 3 4/8 9

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 86**

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI

	M	L	XL	XXL
3	–	☐	–	–
7	–	☐	–	–
9	–	☐	☐	–
10	☐	☐	☐	–
14	–	☐	☐	–
18	☐	☐	☐	☐
19	☐	–	–	☐
20	☐	☐	☐	☐

BLUZY

	M	L	XL	XXL
11	☐	–	–	–
15	☐	☐	–	–
17	☐	–	–	–
21	☐	☐	–	☐

PLECAK

23 Plecak czarny ☐

24 Plecak szary ☐

INNE

12 Torba ☐

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 86**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** 11.90 + 4.30 = 16.20 ☐

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** 11.90 + 4.30 = 16.20 ☐

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** 13.90 + 4.30 = 18.20 ☐

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** 19.90 + 4.60 = 24.50 ☐

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA** K1 + K2 + K3 ZA CENĘ 39.20 ☐

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

Kto pierwszy ten lepszy! Nie bądź sęp i kup dziecku plecak

Plecaki „TRÓJKĄTNIACZKI"



NOWOŚĆ!!! 23

74.40 Cena zawiera koszt przesyłki



NOWOŚĆ!!! 24

74.40 Cena zawiera koszt przesyłki

Torba „KONSOLÓWKA"



12

56.50

Bluzy



11

62.50

SUPER CENA



15

39.90 ~~62.50~~



17

62.50



21

109.90

Bawełniane T-shirty



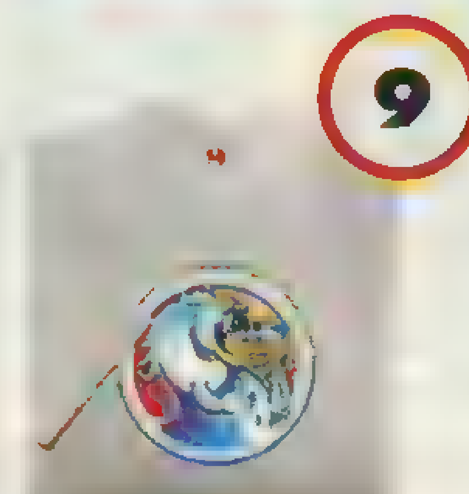
3

19.90



7

19.90



9

29.90



10

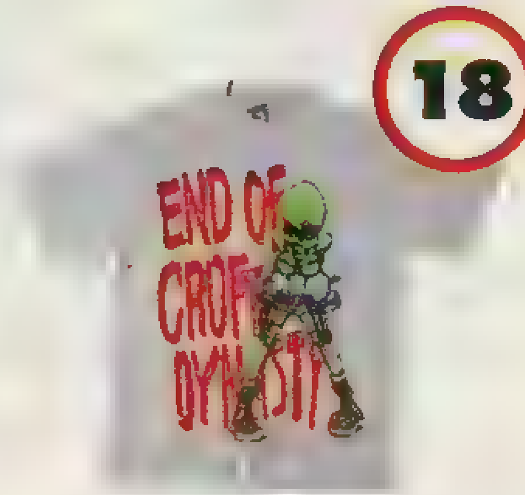
42.00

SUPER CENA



14

19.90 ~~42.90~~



18

44.90



19

44.90



20

44.90

Produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

Adres dla klienów robiących zakupy w redakcji.

ProScript Sp. z o.o. Warszawa, ul. Biała 3 pokój nr7 (parter)

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima, prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.

W NASTĘPNYCH NUMERACH SECRET SERVICE

HITMAN: CODENAME 47
Uwaga! Produkt tylko dla dorosłych! Stosowanie groźi ołowicą.

COLIN McRAE RALLY 2
Sławny smakosz chipsów w wywiadzie specjalnie dla SS. I to bez cenzury!!!

GUNMAN
Czyli działonowy.

TOMB RAIDER 5
Niestety, nasza ślicznotka nie zarobiła jeszcze na nowy, większy biust. Robimy zrzutkę, a kto da więcej, ten dostanie buziaka jak trzeba!

BLAIR WITCH VOLUME 3
Czyli wiedźma Blair kontratakuje!

SEA DOGS
Morskie psy w akcji - na żywo, z komentarzem kapitana Nemo.

SETTLERS 4
Osadnicy mają teraz ciężkie życie - gdzie się nie osadzą, tam już zajęte;)

BATTLE ISLE 4
Czytaj: bat la iszel czwor, co po arabsku znaczy: Kto mi zjadł kiełbasę?

GOLD AND GLORY
Czyli remake „Złota dla zuchwałych".

HEROES CHRONICLES: MASTER OF ELEMENTS
Kroniki herotyczne: Mistrz kawałów.

HEROES CHRONICLES: CLASH OF THE DRAGON
Kroniki herotyczne: Smocza klasa.

PROJECT IGI
Supertajny projekt Instytutu Gospodarki Internetem.

AMERICAN McGEE ALICE
Alicja zjadła hamburgera i znalazła się w... Ameryce.

ARCANUM
Przewidziawszy potop, Nume wybudował swoją Arkę...

ORAZ

POLEMIKA BERGER-PEJOTL
W ruch pójdą bagnety!

JAK ZAŁOŻYĆ SIEĆ W BLOKU
Wytresować pająka?

A TAKŻE
Imadła, CyberNety, beta testy, wywiady i inne atrakcje!



Warszawa'2000

Od lewej: Ewa i Kasia Bronowskie, Ula Jach

Włocławek'99

SINGIEL MIYU

Marzył o tym Wałęsa, ale mu nie wyszło... Drugą Japonią staliśmy się dopiero za sprawa trzech utalentowanych dziewczyn, które tworzą trio MIYU.

Karierę zespołu śledzę od początku. Pojawiają się na różnych mangowych konwentach i za każdym razem przenoszą widownię w inny stan świadomości.

Jeśli mnie pamięć nie myli, to publiczny chrzest bojowy odbył się w czasie pierwszego „Sailor Moon Day" w 1998 r. Dominował wtedy repertuar sailorowy. W czasie podobnego występu w Gdyni przedstawicielka japońskiej ambasady powiedział mi wprost, że gdyby nie widziała twarzy, to by nigdy nie uwierzyła, że to nie śpiewają rodowite Japonki.

Z czasem zespół zaczął włączać do swojego repertuaru utwory z innych anime – co zjednało mu przychylność wielu polskich otaku. Punktem przełomowym (w moich oczach i pamięci, oczywiście) pomiędzy dziewczęcym śpiewaniem dla fanów a śpiewaniem na serio był koncert w ramach konwentu „First Impact" we Włocławku, podczas którego odbyło się pierwsze publiczne wykonanie „A Ga Maeba" z „Ghost in the Shell" – utworu, delikatnie mówiąc, tak trudnego, że wprost nie do zaśpiewania. I co? I udało się! Ludzie oniemieli, Japończycy na widowni też! Nie dziwi więc chyba fakt, że to właśnie „A Ga Maeba" otwiera pierwszą płytę zespołu.

Płyta

Płyta (a może raczej singiel..., a może EP..., a może to maxisingiel – zbiór 2 utworów [singiel], z czego jeden w trzech wersjach [maxisingiel], co dało 4 utwory [EP]) została wydana siłami firmy Planet Manga. Nagrań dokonano w studio w Wołominie, wszystkie utwory mają oryginalne zarówno linię melodyczną, jak i teksty, ale od strony muzycznej zostały zaaranżowane i wykonane na Korgu IS 40 przez Katarzynę Bronowską – artystyczną duszę zespołu. Jak głosi legenda, drugi utwór na płycie – „Adesso E Fortuna", pochodzący z filmu „Record Of Lodoss War", powstał na 15 minut przed jednym z koncertów, a trzeci urodził się w pizzeri.

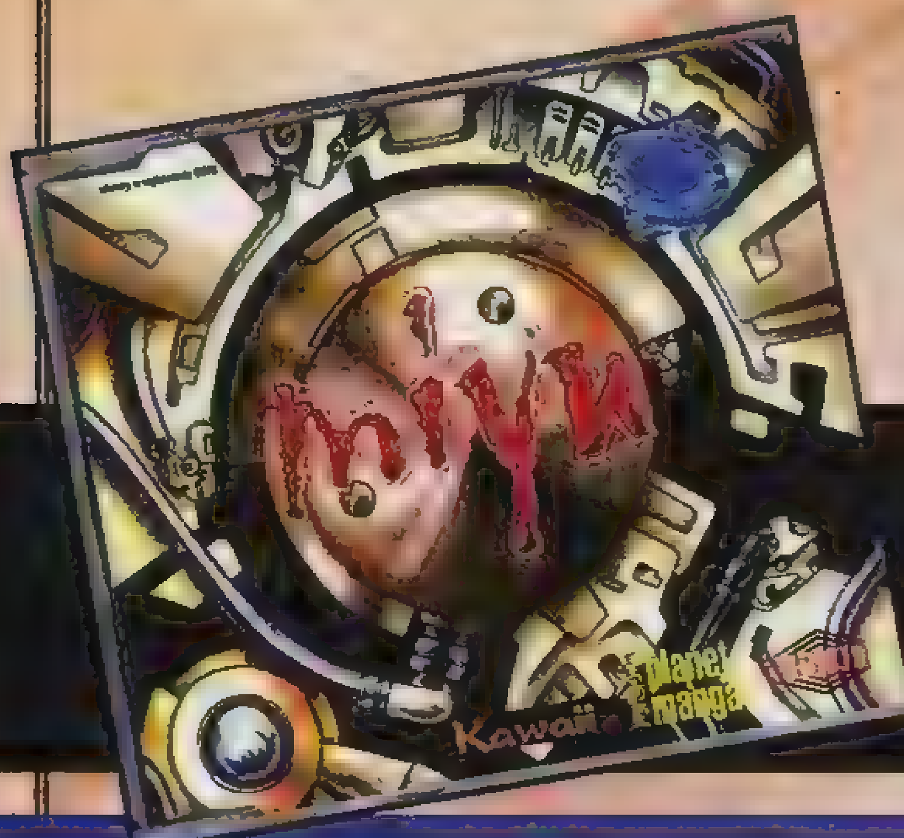
Aktualnie piosenki zespołu można usłyszeć w radio RMF FM i Radiostacji – gdzie „A Ga Maeba" (Jungle version) znajduje się aktualnie na 14. miejscu listy przebojów!

Co dalej?

Ostatnimi czasy zespół przekształcił się w duet (i tak prawdopodobnie zostanie) i szykuje się do nowych nagrań (już w styczniu). Jeśli usłyszycie gdzieś od kogoś, że Miyu będą występować na jakimś koncercie, to idźcie koniecznie zobaczyć!

Pegaz Ass

PS Zapomniałbym o najważniejszym – tej płyty można słuchać w kółko!



1. A Ga Maeba (Jungle version) 5:06
2. Adesso E Fortuna 3:01
3. A Ga Maeba (techno version) 4:47
4. A Ga Maeba (a capella Version) 3:35

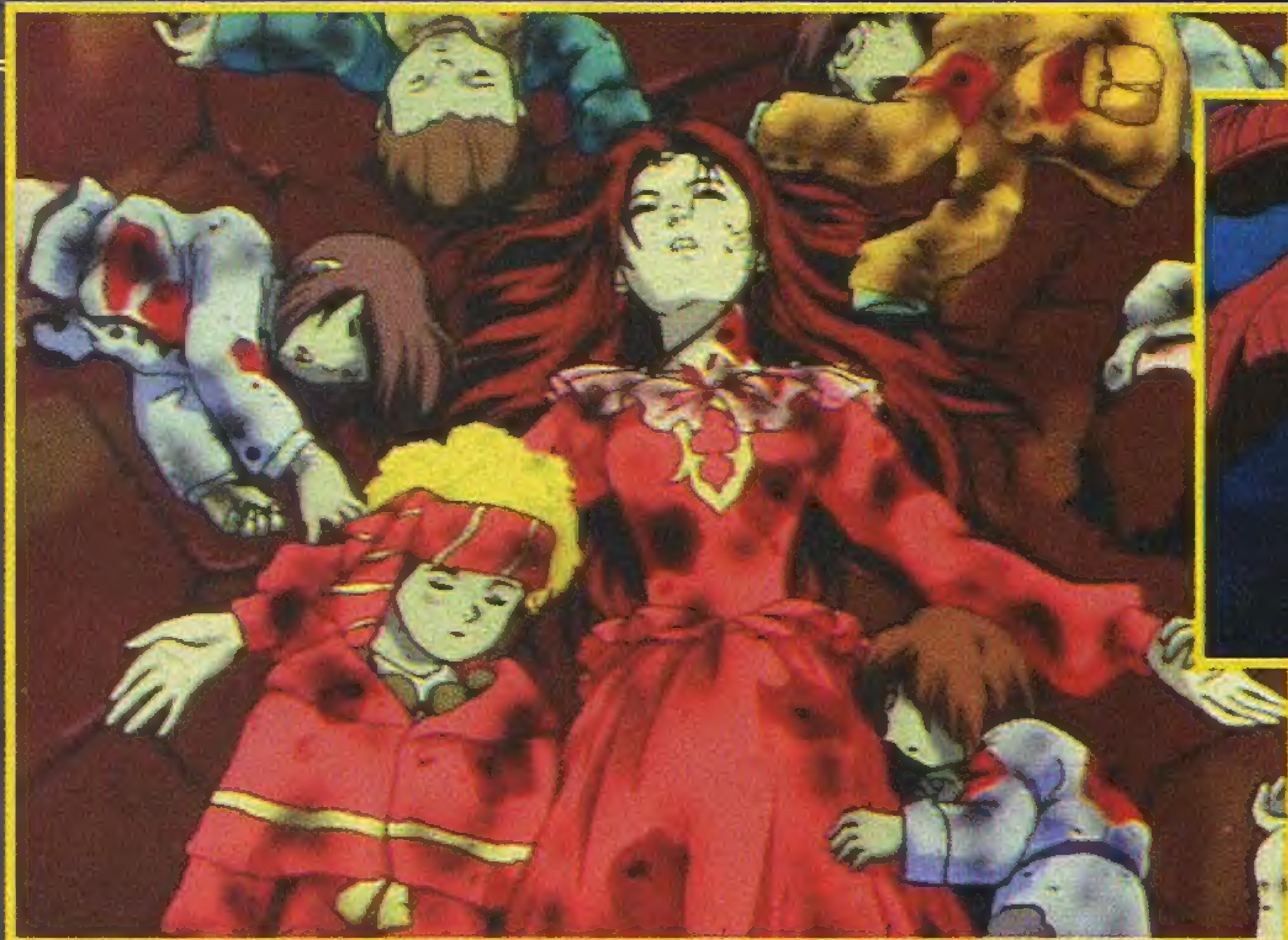
Total: 16:29



Duecik z Shinem Yasud

GENOCYBER

Cyberpunk to z pewnością nie jest gatunek, obok którego przechodzi się obojętnie: cyborgi, moce parapsychiczne, krew i przemoc to najbardziej widoczne jego cechy. Ale na dobry film potrzeba czegoś więcej – czegoś, co wykroczy poza zwykłą jatkę...







Opowiedziana w tym filmie historia jest w swych ogólnych zarysach dość standardowa – mamy więc typowo zadufanych w swoje umiejętności naukowców, wynalazek, który ma zmienić świat, oraz miliony ludzi, których życie kończy się przedwcześnie, gdyż, niestety, „coś poszło nie tak". Aby nie pozostawiać zbyt ogólnikowego wrażenia, trzeba sprecyzować, iż wzmiankowany wynalazek miał za zadanie uwolnić drzemiące w ludzkim umyśle moce parapsychiczne. Jak to zwykle z naukowcami bywa, naiwnie zakładają oni, że mogą skonstruować nową broń i jednocześnie pozostać neutralni...

BLOOD & GORE

Bohaterkami serii są dwie siostry: Elaine i Diana. Obie w pewien sposób upośledzone (intelektualnie lub fizycznie), ale jednocześnie posiadające olbrzymie zdolności parapsychiczne. Obie są też wykorzystywane przez swego ojca do eksperymentów nad uwolnieniem nieznanych mocy ludzkiego mózgu. Opowiadana tu historia rozpoczyna się w momencie, gdy Elaine udaje się zbiec z laboratorium. W pogoń za nią wysłana zostaje Diana... oraz grupa zabójców, którzy mają upewnić się, że Elaine nie przyczyni się do odkrycia przez władze faktu prowadzenia zakazanych badań. Jak widać, sytuacja zagęszcza się bardzo, ale i tak muszę uprzedzić potencjalnych widzów, iż nie będzie to film dla osób o słabych nerwach. Być może należałoby zaklasyfikować film nie do cyber– lecz od razu do splatter–punka...

PSYCHIC POWER

Ten film wpisuje się w nurt fantastyki, która stawia sobie ambitny cel pokazania efektów sztucznego rozwijania zdolności człowieka – aż do poziomu zarezerwowanego dla istot boskich. Dla fanów np. „Neon Genesis Evangelion" obejrzenie serii „Genocyber" będzie niezwykle pouczające – jako swego rodzaju powrót do korzeni, odkrycie faktu, iż na gruncie japońskiej fantastyki NGE nie jest czymś aż tak wyjątkowym. Zauważmy przy tym, że specyficzną cechą wielu anime z gatunku SF jest właśnie odpowiedź na pytanie o kres rozwoju ludzkiej rasy. Takie filmy, jak „Genocyber", „Evangelion", „Lain" czy – ostatnio – „Gasaraki", ukazują widzowi poruszające wizje przyszłości naszego świata, i to przyszłości często ocierającej się o wymiar ostateczny. Oczywiście, możecie zarzucić mi, że stawianie serii „Genocyber" w takim towarzystwie jest pewnym nadużyciem, gdyż ładunek futurologiczno–religijno–wizjonerski jest tu o wiele mniejszy, a i sam film dużo bardziej nastawiony jest na akcję. To jednak, czym się wyróżnia, to poziom emocji wywoływanych u odbiorcy – emocji nie tyle związanych z hektolitrami krwi na ekranie, co z psychicznymi torturami przez które przechodzą główne postacie (gdy odkrywamy naturę upośledzenia bohaterek – szczególnie Elaine – dreszcze i „gęsia skórka" zapewnione).











Historia prezentowana w serii jest, niestety, „przełamana" fabularnie. Widać wyraźnie, że pomiędzy trzema pierwszymi a dwoma ostatnimi odcinkami istnieją duże różnice – spowodowane nie tylko przerwaniem ciągłości akcji, ale też zmianą sposobu jej pokazywania. W porównaniu z surowością pierwszych OAV–ek ostatnie części są bardziej ułożone i „hollywoodzkie". W częściach 4 i 5 akcja jest znacznie bardziej poukładana, a przesłanie moralne znacznie wyraźniejsze. Niestety, efektem tego jest spłycenie akcji – traci ona swoją „dzikość" i staje się znacznie bardziej „hollywoodzka" – zwłaszcza jeśli chodzi o pokierowanie bohaterami i dość miałki finał (ukaranie tych „złych", nagroda dla „dobrych"). Ostatnia część jest jednak ważna ze względu na wzruszające i optymistyczne zamknięcie całej historii Elaine i Diany.

Paweł „Pejotl" Jankowski

Tytuły odcinków
(z wydania amerykańskiego)

1 – „A New Life Form"
2 – „Vajranoid Attack"
3 – „Global War"
4 – „The Legend of Ark de Grande 1"
5 – „The Legend of Ark de Grande 2"

GENOCYBER
Produkcja: ARTMIC
Reżyseria: Koichi Ohata
Muzyka: Takehito Nakazawa, Hiroaki Kageshima
Rok produkcji:
cz. 1 – 1993, cz. 2 i 3 – 1995, cz. 4 i 5 – 1999
Dystrybucja wydania amerykańskiego:
Central Park Media

colin | mcrae | rally | 2.0™

Realny jak nigdy dotąd

W roli Twojego pilota:
Krzysztof Hołowczyc



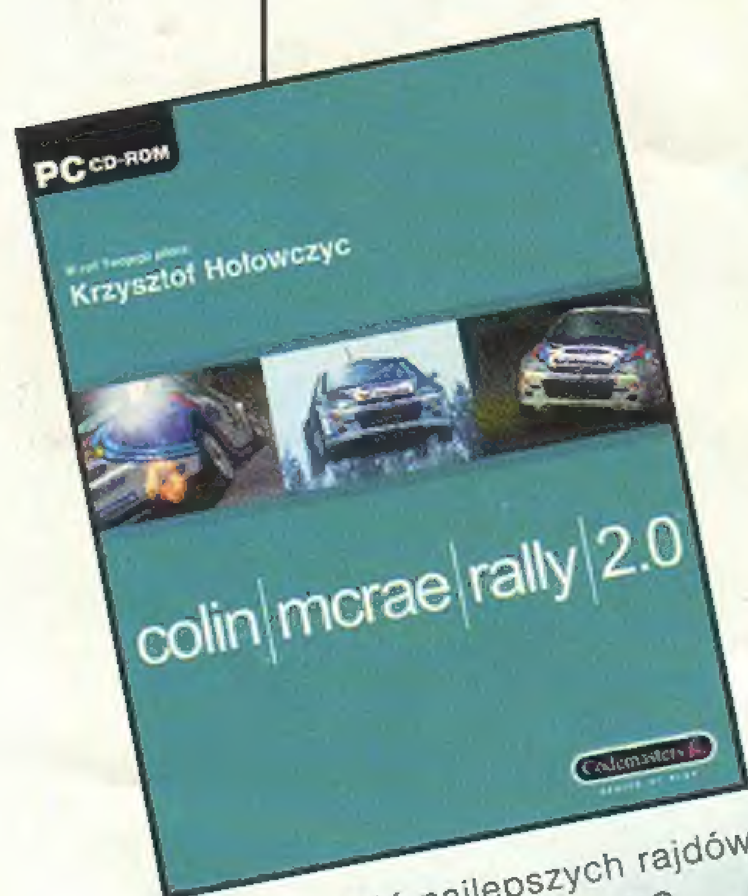
Poprowadź **najszybsze samochody** rajdowe jakimi ścigali się dawni i obecni mistrzowie.



Zmierz się z najlepszymi kierowcami **na 90 międzynarodowych trasach** rajdowych oraz na terenie 3 nowych państw - Kenii, Finlandii oraz Włoch.



Poczuj się jak zawodowiec, wsłuchując się w **realistyczne podpowiedzi pilota** w wykonaniu Krzysztofa Hołowczyca, pozwalające optymalnie pokonać każdą trasę.



Druga część najlepszych rajdów samochodowych na PC.

Największa dawka adrenaliny

jaką może dostarczyć Ci twój komputer.
Już w sprzedaży w polskiej wersji językowej w przystępnej cenie 99 zł.





SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Patronat medialny:
INTERIA.PL
www.interia.pl

www.codemasters.com

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00